



Руководство пользователя

Содержание

I Системные требования	4
I-1 Компьютер	4
I-2 Операционная система	4
I-3 Видео	4
I-4 Звук	4
I-5 Устройства ввода	4
I-6 Дисковое пространство	4
I-7 Сетевая игра	5
I-8 Установка игры	5
I-9 Настройка	5
II Запуск игры	7
II-1 Один игрок	7
II-2 Кампания	8
II-3 Миссия	9
II-4 Случайная карта	9
III Сетевая игра	11
III-1 Опции сетевой игры	11
III-2 Дополнительная информация по игре через Internet	11
III-3 Выбор сетевой игры	12
III-4 Присоединение к уже созданной сетевой игре	12
III-5 Создание сетевой игры	13
III-6 Настройки сетевой игры	14
IV Загрузка сохраненной игры	15
V Знакомство с игрой	16
V-1 Основные элементы интерфейса	16
V-2 Выделение зданий и юнитов	17
V-3 Строительство и ремонт зданий	17
V-4 Добыча ресурсов	18
V-5 Миникарта	20
V-6 Кнопки управления игрой	20
V-7 Игровое меню	21
VI Управление юнитами и зданиями	22
VI-1 Выделение юнитов и групп юнитов	22
VI-2 Рабочие	23
VI-3 Военные юниты	23
VI-4 Панель информации для юнита	23
VI-5 Панель приказов для военных юнитов	24
VI-6 Управление отрядами	26
VI-7 Поведение юнитов	26
VI-8 Управление зданиями	27



VII Дипломатия	28
VIII Типы юнитов	29
VIII-1 Пехота	29
VIII-2 Кавалерия	40
VIII-3 Артиллерия	44
VIII-4 Бронетанковые и моторизованные войска	52
VIII-5 Авиация	57
VIII-6 Флот	63
IX Типы зданий	67
IX-1 Основные	67
IX-2 Добыча и производство ресурсов	69
IX-3 Тренировка и постройка юнитов	72
IX-4 Развитие экономики и науки	75
IX-5 Оборона	77
X Апгрейды	79
X-1 Академия наук	79
X-2 Военная академия	80
X-3 Другие здания	82
XI Горячие клавиши	84
XI-1 Общие	84
XI-2 Управление юнитами и зданиями	85
XI-3 Выбор типа атаки для юнитов	85
XII Авторы	86
XIII Информация о лицензиях	88



I Системные требования

I-1 Компьютер

Минимальной конфигурацией является PentiumIII 500МГц, с 256Мб оперативной памяти. В такой конфигурации игра будет удовлетворительно работать в разрешении 1024x768. Рекомендованной конфигурацией является PentiumIV с 512 Мб оперативной памяти.

I-2 Операционная система

Запуск игры возможен на компьютере, работающем под управлением одной из следующих операционных систем MS Windows¹: Windows '98, Windows 2000, Windows ME, Windows XP.

I-3 Видео

Для нормальной работы игры необходимо наличие в компьютере видеокарты с 16Мб графической памяти и поддержкой ускорения трехмерной графики. Также должен быть установлен DirectX версии не ниже 8.1. Если у Вас установлена более ранняя версия, то вы можете обновить DirectX, установив его с компакт-диска игры. При наличии доступа к Internet, Вы можете скачать самую свежую версию DirectX или получить информацию об этой технологии с сайта компании-производителя, Microsoft Corporation:

<http://www.microsoft.com/windows/directx/> (английский язык, главная страница DirectX)

<http://www.microsoft.com/downloads/search.aspx?displaylang=en&categoryid=2> (англ. язык)

<http://www.microsoft.com/downloads/search.aspx?displaylang=ru&categoryid=2> (русский язык)

I-4 Звук

Для того, чтобы иметь возможность прослушивать в игре музыку и звуковые эффекты, Ваш компьютер должен быть оснащен звуковой картой, поддерживаемой DirectX 8.1. Желательно, но не обязательно, наличие поддержки трехмерного звука в звуковой карте.

I-5 Устройства ввода

Управление игровым процессом производится с помощью клавиатуры и мыши. Игра использует 2 кнопки мыши. Для управления игрой не требуется джойстик или другие специализированные игровые устройства.

I-6 Дисковое пространство

В процессе установки игра займет около 600Мб дискового пространства на жестком диске Вашего компьютера. Дополнительное дисковое пространство может потребоваться для хранения сохраненных игр. Следует также учитывать, что некоторые операционные системы требуют наличия на жестком диске свободного пространства для создания файла подкачки, подробнее об этом смотрите в соответствующем разделе справки Вашей операционной системы.

¹ Windows, Microsoft, DirectX — зарегистрированные торговые марки Microsoft Corporation в США и других странах.

I-7 Сетевая игра

Игра по локальной сети возможна при наличии на Вашем компьютере сетевой карты. Для игры через Internet необходимо прямое подключение к Internet через модем или по выделенной линии. Соединение с компьютером, соединенным с Internet при помощи прокси-сервера, возможно при соответствующих настройках, но не гарантируется. В сетевой игре могут принимать участие до 8 человек.

I-8 Установка игры

Вставьте диск с игрой в CD-ROM Вашего компьютера. В случае, если на Вашем компьютере выставлена опция автозапуска, инсталляция игры начнется автоматически. В противном случае, щелкните дважды на иконке CD-ROMa в меню «Мой компьютер». В открывшемся наборе файлов и папок, найдите файл setup.exe и щелкните на нем дважды для запуска инсталляции. Следуйте инструкциям программы инсталляции для успешной установки игры на Ваш компьютер.

I-9 Настройка



После запуска игры в главном меню можно выбрать пункт Настройки. Также можно получить доступ к этому меню из игры, нажав Esc или соответствующую кнопку над миникартой.

Для изменения скорости игры, поменяйте положение ползунка напротив пункта Скорость игры. Левое положение соответствует наименьшей скорости игры, правое — наибольшей.

Для изменения громкости звука или музыки изменяйте положение соответствующих ползунков.



Справа от ползунков для громкости звука и музыки есть кнопки. Это кнопки включения и выключения звука. Если кнопка справа от громкости музыки подсвечена, то музыка будет проигрываться, если нет, то музыка будет отключена. Включение/выключение звуковых эффектов осуществляется аналогичным образом.

Также в окне настроек можно выбрать разрешение экрана. Для этого необходимо кликнуть на кнопке с текущим разрешением или на кнопке с рукой и, не отпуская кнопку мышки, выбрать необходимое разрешение из появившегося списка.

Если Вы нажмете на кнопку **Дополнительные настройки**, то появится окно дополнительных настроек, в котором Вы сможете настроить дополнительные параметры игры.

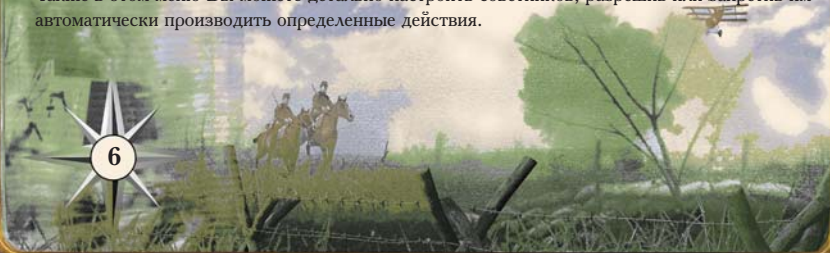
Скроллинг карты — настройка скорости прокрутки главной карты.

Ландшафтный фильтр — если Ваш компьютер имеет слабую видеокарту, то можно выключить эту опцию, чтобы увеличить производительность, при этом немного ухудшится качество изображения главной карты.

Усеченные анимации юнитов — значительно понижает требования игры к оперативной памяти за счет ухудшения качества анимации юнитов. При использовании этого параметра игра работоспособна даже на компьютерах, имеющих менее 256 Мб оперативной памяти.

Отражения на воде — если Ваш компьютер имеет слабую видеокарту, то можно выключить эту опцию, чтобы увеличить производительность.

Также в этом меню Вы можете детально настроить советников, разрешив или запретив им автоматически производить определенные действия.



II Запуск игры



Для запуска игры нажмите на иконке в меню программ или дважды на иконке игры на рабочем столе. После просмотра заставки Вы попадаете в главное меню, в котором можно выбрать одиночную или сетевую игру, загрузить сохраненную игру, изменить настройки, попасть в музей, предоставляющий информацию о зданиях и юнитах игры, или выйти из игры.

Если кликнуть на медали в левом верхнем углу, то будет показан ролик, в котором Вы сможете познакомиться с людьми, принимавшими участие в разработке игры.

II-1 Один игрок



В главном меню щелкните на кнопке «Один игрок», после чего Вам нужно будет ввести Ваше имя. Вы можете ввести новое имя или выбрать свое имя в списке, если Вы его уже

вводили. Для того, чтобы ввести имя, напечатайте его справа от надписи «Игрок» и щелкните по кнопке «Добавить», чтобы использовать уже введенное имя, выберите его в списке и щелкните по кнопке «Продолжить». Щелкнув по кнопке «Назад», Вы вернетесь в Главное меню.

II-2 Кампания



В меню «Один игрок» щелкните на кнопке «Кампания», после чего Вы попадете в меню выбора одной из шести доступных кампаний:

- Обучающая кампания;
- Австро-венгерская кампания;
- Британская кампания;
- Французская кампания;
- Германская кампания;
- Русская кампания;
- Кампания за «Антанту»
- Кампания за «Тройственный союз»

Выберите кампанию щелчком мыши для того, чтобы начать проходить данную кампанию, продолжить ее или повторно сыграть одну из ее миссий. Для нового игрока доступна только первая миссия из каждой кампании (кроме обучающей, в которой доступны все миссии), но по мере прохождения будут становиться доступными остальные миссии.

Каждая кампания состоит из 9–11 миссий. Всего в 7 кампаниях Вы можете принять участие в 65 миссиях и еще 2 миссии служат для обучения основам игры. Уровень сложности миссий в кампаниях возрастает от самой легкой (первая) до самой сложной (последняя).



II-3 Миссия



Выбрав в меню «Один игрок» пункт «Миссия» Вы сможете пройти одну из миссий, не вошедших в кампанию. Эти миссии доступны сразу все, и Вы можете проходить их в любом удобном для Вас порядке.

Для запуска миссии выберите одну из них в списке, расположенном в правой части экрана и нажмите кнопку «Загрузить».

С помощью кнопки «Отменить» Вы можете вернуться к меню «Один игрок».

II-4 Случайная карта



В меню «Один игрок» выберите опцию «Случайная карта». В открывшемся меню Вам представится возможность выбрать карту и настроить параметры игры по Вашему желанию.

В режиме случайной карты Вы будете сражаться с одним или несколькими (до 7 соперников) компьютерными оппонентами на случайной карте. В отличие от кампаний и миссий, здесь нет сюжетной линии и все, что от Вас требуется — это победить всех соперников. Перед началом игры можно выбрать нацию, карту, количество противников и их уровень сложности, начальные ресурсы и т.д.

В правом нижнем углу экрана располагаются Вы можете рассмотреть карту, на которой Вам предстоит сражаться. Вы можете выбрать другую карту, нажимая кнопки «Предыдущая» или «Следующая».

Число противников можно выбрать в выпадающем списке «Игроки».

Начальное количество ресурсов можно выбрать в выпадающем списке «Ресурсы». Для добавления компьютерного игрока, необходимо в левом столбце (столбец «Игрок») выбрать его уровень сложности. После этого станут доступны остальные настройки данного противника.

Чтобы выставить союз двум или более игрокам, задайте им одинаковый номер команды. В процессе игры союз можно разорвать в окне «Дипломатия», однако, создать союз с противником-компьютером не получится.



III Сетевая игра



В главном меню выберите опцию Сетевая игра, после чего Вы попадаете в меню сетевой игры. Вы увидите список игроков, в котором будет Ваше имя. Как и в соответствующем меню одиночной игры, здесь Вы сможете добавить или удалить игрока. В этом же меню Вы сможете настроить параметры сетевой игры. После того, как Вы закончите конфигурирование сетевой игры, нажмите кнопку «Продолжить» и переходите к разделу III-3, если же у Вас возникли какие-либо вопросы по настройкам сетевой игры, читайте далее.

III-1 Опции сетевой игры

Для игры по локальной сети, выберите в выпадающем списке «Соединение» «Lan TCP/IP». Если Вы собираетесь запускать игру в локальной сети, то на этом можно остановиться.

Для игры по Internet, выберите в выпадающем списке «Соединение» «Интернет TCP/IP». Также необходимо указать адрес сервера, к которому вы будете присоединяться (в строке «IP Адрес») и порт, по которому вы собираетесь играть (в строке «Порт»).

III-2 Дополнительная информация по игре через Internet

При игре через Internet необходимо знать IP адрес сервера. Игрок, компьютер которого служит сервером для игры через Internet, может узнать его с помощью стандартных утилит Windows — ipconfig (Windows 2000, Windows XP) или winipcfg (Windows'98, Windows ME). После этого, адрес сервера необходимо сообщить остальным игрокам, собирающимся присоединиться к данному серверу. Также необходимо сообщить им и номер порта, по которому будет вестись игра (по умолчанию это порт 20005).

Если у кого-то из игроков (или у его провайдера) для защиты от атак через Internet установлен firewall, то этот порт требуется открыть на вход и выход в настройках firewall, для чего, возможно, понадобится обратиться к администратору Вашей сети.

В Windows XP имеется встроенный firewall, поэтому, если у Вас установлена эта операционная система, то проверьте, чтобы этот порт был открыт.

Запускать сервер нельзя тем, кто имеет выход в Интернет через прокси-сервер.

Некоторые порты могут использоваться другими приложениями (например, порт 80 — это стандартный порт, использующийся в протоколе http для передачи содержимого web-страниц), поэтому сервер не сможет создать игру с их использованием.

III-3 Выбор сетевой игры

После выбора имени игрока и настроек игры по сети, Вы попадаете на страницу выбора сетевой игры. В списке, расположенном в левой части экрана, отображаются доступные по сети игры, к которым можно присоединиться. Для этого нужно выделить игру и щелкнуть по кнопке «Присоединиться». Также вы можете запустить собственную игру, щелкнув по кнопке «Новая игра». Компьютер, который присоединяется к игре, становится клиентом игры, а компьютер, на котором запущена игра, становится сервером.

III-4 Присоединение к уже созданной сетевой игре



На этом экране вы можете увидеть следующую информацию об игре:

Пинг — это число соответствует времени прохождения сообщений к серверу и обратно и отражает качество связи между вашим компьютером и компьютером сервера. Если эта цифра больше 200, то играть будет очень сложно.

Игра — название игры и количество участников в игре.

Статус — поясняет можно ли присоединиться к игре или нет и если нет, то почему.

Если игрок с таким же именем, как у Вас, уже присоединился к выбранной игре, то после нажатия на кнопку «Присоединиться», Вам будет отказано в присоединении к игре. Тогда для изменения своего имени можете вернуться в меню выбора имени, нажав кнопку Назад.

III-5 Создание сетевой игры



После нажатия на кнопку «Новая игра», вы попадете в меню выбора миссии для сетевой игры. В правой части экрана располагается миникарта и текстовое описание миссии.

После выбора миссии нажмите кнопку «Новая игра» для создания новой сетевой игры. Компьютер, создающий игру, становится сервером игры. Если по какой-либо причине Вы передумаете создавать новую сетевую игру, то Вы можете вернуться в предыдущее меню, щелкнув по кнопке «Назад».

IV Загрузка сохраненной игры



Выбрав в главном меню пункт «Загрузка», Вы попадете в меню «Загрузка игры». Если Вы сохраняли игру во время прохождения одной из миссий, то в списке справа Вы увидите эту игру под тем названием, под которым она была сохранена. Выделите игру в списке и щелкните по кнопке «Загрузить», для того, чтобы продолжить сохраненную игру.

Для того, чтобы Вам было легче распознать именно ту миссию, которую Вы хотите продолжить, при выборе игры в левой части экрана появляется описание сохраненной игры, которое включает в себя время игры, имя игрока, название кампании и миссии. Также отобразится миникарта с изображением местности, на которой происходило сражение. Если Вы не хотите загружать ни одну из игр, Вы можете вернуться в главное меню щелкнув по кнопке «Отменить».

V Знакомство с игрой

Во время игры все действия разворачиваются на главном экране, внешний вид которого представлен ниже.



V-1 Основные элементы интерфейса

1. **Верхняя информационная панель**, на которой отображается количество наличных ресурсов и общее количество подчиняющихся Вам юнитов. Всего в игре 5 типов ресурсов: золото, провиант, дерево, железо и нефть. Еще одним, отдельным, видом ресурса является электричество.
2. **Панель информации о выделенном юните или здании**, в которой доступны подробные сведения о выбранных в данный момент игровых объектах.
3. **Панель приказов**, на которой расположено большинство кнопок управления, позволяющих отдавать приказы юнитам и зданиям.

4. **Миникарта**, на которой отображается общий вид местности, где происходит битва. Юниты и здания различных игроков отображаются различным цветом.
5. **Кнопки управления игрой**, с помощью которых Вы можете включать/выключать советников, изменять параметры отображения миникарты, входить в игровое меню и получать информацию о текущей миссии.
6. **Индикатор уровня электроснабжения**, который показывает мощность, обеспечиваемую Вашими электростанциями. Электричество играет особую роль в игре — хотя оно непосредственно не требуется для производства юнитов, но тем не менее, его недостаток сильно уменьшает производительность Ваших зданий.
7. **Здание**. Различные постройки служат оборонительными сооружениями и промышленной базой для развития Вашей экономики и армии.
8. **Рабочие** строят и ремонтируют здания, а также участвуют в добыче ресурсов.
9. **Военные юниты** формируют Вашу армию.

V-2 Выделение зданий и юнитов

Управление юнитами и зданиями возможно после того, как Вы их предварительно выделите. Для выделения здания достаточно щелкнуть по нему правой кнопкой мыши. Таким же образом можно выделить отдельный юнит или объединенную группу юнитов (объединение юнитов в группы будет подробно описано ниже). Если щелкать на юнитах левой кнопкой при нажатой клавише Shift, то не выделенные юниты будут добавляться к выделенным, а с выделенных будет сниматься выделение. Выделенные здания отмечаются кругом из бегущих точек, выделенные юниты отмечаются рамкой. Исключение из этого правила — корабли, которые из-за своего размера отмечаются так же, как и здания. Кроме того, здания, оказывающие определенный эффект на окружающие их юниты (госпитали и медицинские палатки, порты и так далее) отмечаются расширяющимся кругом из бегущих точек, который указывает область действия такого здания. Приказ отдается нажатием правой кнопки мыши после выделения юнита или группы юнитов. Вид приказа зависит от места на карте, куда был отправлен юнит, например если это пустое пространство, то будет отдан приказ на перемещение, если это дом, имеющий внутри свободные места, то юнит войдет в него, если был выбран рабочий и отправлен на поле, то он начнет сбор еды, военный юнит, посланный на врага, будет атаковать его и т.д.

V-3 Строительство и ремонт зданий



Чтобы построить здание необходимо выделить одного или нескольких рабочих (1) и в панели приказов выбрать нужный тип здания (2). Затем Вы можете выбрать место для постройки. Во время выбора места изображение здания перемещается вслед за курсором (3). Если здание по какой-либо причине не может быть построено на выбранном Вами месте, то его изображение становится красным (4). Выбрав место для нажатие левую кнопку мыши и начнется строительство. Кроме выбранных Вами рабочих к строительству могут присоединиться и другие, которые в данный момент не имеют приказов. Таких бездельничающих рабочих Вы можете выделить с помощью кнопки с изображением сидящего рабочего, расположенной в панели приказов Городского Центра. Также в Городском Центре вы сможете нанять новых рабочих. Поврежденные здания можно отремонтировать, выделив группу рабочих и щелкнув правой кнопкой мыши на здании, требующем ремонта. Рабочие, не имеющие приказов, будут ремонтировать близлежащие здания сами, не дожидаясь Вашего приказа.

V-4 Добыча ресурсов

Как уже говорилось выше, в игре присутствуют 5 типов ресурсов и электричество. Ресурсы необходимы для постройки зданий, тренировки и поддержки войск. Для производства или добычи каждого из них требуется отдельный вид здания. Ниже приведена таблица, в которой описаны данные ресурсы:

Название ресурса	Здание	Описание
Золото	Золотой рудник 	Золото необходимо для постройки большинства зданий и мощных юнитов. Также золотом Вы платите за содержание армии и научные исследования, проводимые в Академиях. Золото добывается рабочими в Золотых рудниках, которые ставятся только на места выхода золота на поверхность. Для более быстрой добычи золота не забывайте делать апгрейды в академии наук и в самих шахтах.
Провиант	Поле и Амбар 	Провиант необходим для содержания населения (каждый юнит постоянно потребляет определенное количество провианта), для найма новых юнитов, для питания ученых и инженеров, работающих в Академиях. Провиант собирается на Полях, которые появляются вокруг построенного Амбара. Провиант должны собирать рабочие (направьте на поле рабочих щелчком правой кнопки и они начнут сбор еды). Для развития сельского хозяйства не забывайте делать апгрейды в Академии Наук.

Название ресурса	Здание	Описание
------------------	--------	----------

Дерево

Лесопилка



Дерево необходимо для постройки зданий и некоторых видов техники. Добывается в лесопилках. Лесопилка должна строиться рядом с деревьями, причем в отдалении от остальных лесопилок. Для того, чтобы она начала добывать дерево, необходимо направить в нее рабочих.

Железо

Железный рудник



Железо необходимо для постройки некоторых зданий, для содержания некоторых юнитов (например, танков и боевых кораблей), для найма юнитов и для разработки апгрейдов. Железо добывается рабочими в Железных Рудниках, которые ставятся только на места выхода железа на поверхность. Для более быстрой добычи железа не забывайте делать апгрейды в академии наук и в самих шахтах.

Нефть

Нефтекачалка



Нефть необходима для постройки некоторых зданий, для содержания некоторых юнитов (например, самолетов), для найма юнитов и для разработки некоторых апгрейдов. Нефть добывается в Нефтекачалках, которые ставятся только на места выхода нефти на поверхность. Для более быстрой добычи нефти не забывайте делать апгрейды в Нефтекачалках. Также нефть потребляется электростанциями для выработки электричества.

Электричество

Электростанция



Электричество необходимо для быстрой постройки юнитов и апгрейдов. Без электричества апгрейды вообще не разрабатываются, а при нехватке электричества, на тренировку и постройку юнитов и разработку апгрейдов уходит в несколько раз больше времени, чем в нормальном режиме. Вырабатывается электростанциями. Кроме постройки новых электростанций Вы можете или улучшить существующие или сделать апгрейд в Академии Наук.

Уровень электричества отображается специальным индикатором в правом верхнем углу экрана. Если полоска имеет не зеленый цвет и ниже отметки в центре, то это свидетельствует о нехватке электричества, если выше, то электричества достаточно. Красный цвет полоски говорит о катастрофической нехватке электричества (при этом скорость производства значительно падает).

Следует отметить, что добывать ресурсы могут не только рабочие, но и солдаты. Однако солдаты делают это в 2 раза медленнее, чем рабочие, поэтому их менее выгодно помещать в шахты и лесопилки, но в то же время они обороняют эти здания, поэтому выбор того, кого сажать в добывающие здания зависит от игровой ситуации и лежит на Вас.

V-5 Миникарта



Миникарта, расположенная в правом нижнем углу экрана, поможет Вам контролировать свою территорию, действия своих юнитов и быстро переключаться на разные участки главной карты. Чтобы быстро переключиться на другой участок карты необходимо левой кнопкой мышки щелкнуть по нужному участку миникарты и вид на главной карте сразу переместится на выбранное место. При нападении на подчиненные Вам войска, соответствующий участок

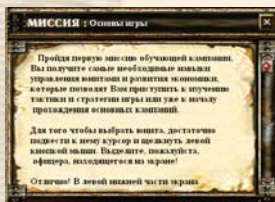
миникарты отмечается желтым мигающим кругом, так что Вы сможете быстро отреагировать на вражеские поползновения. Для удобства использования миникарта работает в двух режимах — обычном и свернутом. Чтобы свернуть или развернуть миникарту, Вам необходимо нажать на стрелочку над миникартой или клавишу «М».

V-6 Кнопки управления игрой



Эти кнопки обычно расположены над миникартой или просто в правом нижнем углу игрового экрана, если миникарта находится в свернутом состоянии.

Иконка Назначение кнопки



Нажав на эту кнопку Вы можете посмотреть информацию об игре. В появившемся окне Вы снова можете прочесть выданное в начале миссии задание, а также все сообщения, которые сопровождали его выполнение. Сообщения располагаются сверху вниз в том порядке, в котором они появлялись. Весь текст можно просмотреть с помощью полосы прокрутки, расположенной в правой части окна. Закрыть окно можно нажатием на кнопку «X», находящейся справа от заголовка.



Эта кнопка включает и отключает экономического советника, который будет следить за развитием Вашей экономики. Он способен самостоятельно строить нужные здания, делать необходимые апгрейды и производить войска, необходимые для обороны. Экономический советник будет полезен не только начинающим, но и опытным игрокам, поскольку во многом облегчает управление экономикой при большом количестве зданий и большой площади освоенных территорий, позволяя не отвлекаться по мелочам, а обратить все свое внимание на критические для Вас области.



Эта кнопка включает и отключает военного советника, который следит за обороной Вашего государства. Он может самостоятельно принимать решения об атаке врага имеющимися в наличии силами. Военный советник также заботится о защите зданий, направляя в них войска. Вы можете использовать военного советника для того, чтобы иметь возможность полностью сосредоточиться на отдельном участке фронта. Военный советник будет управлять только теми отрядами, которые сформированы им самим, поэтому Вы можете не беспокоиться, что он отберет у Вас управление войсками в критический момент и разрушит Ваши планы.



Эту кнопку Вы можете использовать для просмотра подсказок непосредственно в ходе игры.



Эта кнопка используется для вызова игрового меню, которое будет подробно описано в следующем разделе.



Кнопка сворачивания миникарты.

V-7 Игровое меню



Игровое меню служит для дублирования некоторых функции главного меню, которые Вы можете выполнять не выходя из игры. В этом меню доступны следующие опции:

Вернуться к игре — название говорит само за себя. При выборе этой опции меню закрывается и Вы снова продолжаете игру.

Начать заново — если дела сложились совсем плохо, то с помощью данной опции Вы можете переиграть текущую миссию сначала.

Настройки — показывает окно настроек, описанное в разделе I-9.

Сохранить — позволяет сохранить игру для того, чтобы вернуться к ней позже. После выбора данной опции Вы попадете в окно сохранения игры, где Вам будет предложено ввести имя, под которым игра будет сохранена.

Загрузить — аналогично соответствующему пункту главного меню, описанному в разделе IV.

Выход в меню — прекращение выполнения миссии и выход в главное меню игры.

VI Управление юнитами и зданиями

Каждая нация в игре обладает своим уникальным набором юнитов, каждый из которых характеризуется собственным набором параметров атаки/защиты, оружия, способа действия. Знание особенностей действия каждого юнита и правильное ситуационное применение войск своей нации позволяет одерживать победы с минимальными потерями. Юниты требуют ресурсы, как на свое производство, так и на свое содержание. Каждый выстрел из ружья или пушки потребует определенное количество железа из ваших запасов. Большинство видов пехоты и кавалеристы обладают холодным оружием, поэтому их можно использовать в рукопашном бою.

Юниты классифицируются по следующим типам:

- Пехота
- Кавалерия
- Артиллерия
- Бронетанковая техника
- Авиация
- Морской флот

VI-1 Выделение юнитов и групп юнитов

Чтобы выделить юнита — щелкните по нему левой кнопкой мышки, при этом вокруг юнита появится рамка — это значит, что юнит выделен. В нижнем левом углу Вы видите панель информации и панель пирказов для юнита. Для того, чтобы выделить группу юнитов, удерживайте левую кнопку мыши и очертите прямоугольник вокруг необходимой группы. Двойным щелчком на юните или клавишей Z, Вы можете выделить всех юнитов данного типа в пределах экрана. Выделив юнита и нажав комбинацию Ctrl + Z, Вы выделите всех юнитов данного типа на карте.

Чтобы добавить юнитов в выделенную группу необходимо щелчком левой кнопки мыши пометить сначала одного юнита, а затем, удерживая клавишу Shift, пометить других нужных Вам юнитов. Комбинация клавиш Ctrl + A служит для выделения всех Ваших юнитов. После нажатия на клавиши A выделятся все Ваши юниты в пределах экрана.

Для перемещения юнитов, необходимо их выделить, а потом щелкнуть на карте правой кнопкой мышки, там, куда Вы хотите переместить юнитов. Если Вы хотите контролировать направление юнитов после перемещения, щелкните правой кнопкой мыши на карте, продолжайте удерживать кнопку мыши, проводя линию в необходимом направлении. Вы увидите, что от места, куда должны переместиться юниты, тянется желтая стрелка. Задав направление стрелки, Вы укажете юнитам, в каком направлении смотреть после перемещения.

VI-2 Рабочие

Основная задача рабочих — развитие экономики Вашего государства. Следует отметить, что рабочие ищут, чем заняться, если они не делают никакой работы. То есть, если, например, рабочий собирает еду, то он сам не пойдет ремонтировать дом рядом. Таким образом, сам рабочий не может изменить приказа, отданный ему ранее. Но если рабочий ничего не делает и в то же время рядом есть работа, то он начинает ее выполнять. Основные функции, выполняемые рабочими являются строительство и ремонт зданий, а также добыча и производство ресурсов.

Рабочие не агрессивны, поэтому могут не реагировать на врага, если тот не приближается очень близко, но при подходе врага на расстоянии удара топором или если враг начинает атаковать рабочих, они нападают на противника.

Повреждения, наносимые топором рабочего не намного меньше повреждений от штыка или пашки, но у рабочих меньше защита и здоровье.

Рабочие доступны для создания сразу после постройки центра города.

VI-3 Военные юниты

Назначение военных юнитов — обеспечение надежной защиты Вашей базы, успех Ваших военных операций и победа над противником. Юниты каждой нации уникальны, у них различные характеристики и предназначение.

Для каждого из военных юнитов существует определенный набор приказов, которые он может выполнять. В игре эти приказы отдаются с помощью иконок, расположенных в интерфейсе юнита в нижнем левом углу экрана.

Военные юниты нанимаются в разных зданиях.

Для найма солдат, офицеров, минометчиков, пулеметчиков и огнеметчиков необходим Призывной пункт.

Для найма кавалерии необходима конюшня.

Для строительства пушек и гаубиц необходимо построить Артиллерийское депо.

Для строительства танков необходимо иметь танковое депо.

Для постройки самолетов необходим ангар.

Для постройки кораблей необходим порт.

VI-4 Панель информации для юнита

Панель с информацией появляется в левом нижнем углу экрана при выделении хотя бы одного юнита. В верхней части панели находятся кнопки, отображающие количество юнитов различных типов среди выбранных. Если выбран только один юнит, то цифра не появляется. Можно выбрать юниты отдельных типов с помощью левого щелчка по кнопке





с изображением соответствующего юнита. При наведении курсора на такую кнопку появляется подсказка, облегчающая определение типа. Вы можете исключить все юниты одного типа из выбранных с помощью левого щелчка на соответствующей кнопке при нажатой клавише Ctrl. Также исключить юнитов из списка можно кликом правой кнопкой мышки на соответствующей кнопке с отображением юнита. Под кнопками находятся информационные надписи, меняющие свой вид в зависимости от типа и количества выбранных юнитов. Они могут отражать такие данные, как тип выбранного юнита, его нация, количество имеющихся гранат и т.д.

Если выделен один юнит, то полоска жизни показывает его уровень здоровья. Если выделено несколько юнитов, то эта полоска показывает суммарный уровень здоровья всех выделенных юнитов.

VI-5 Панель приказов для военных юнитов



При выборе военного юнита в левом нижнем углу экрана правее информационной панели с параметрами выделенных юнитов появляется панель с кнопками управления юнитом. Вы можете использовать эти кнопки совместно с горячими клавишами для отдачи приказов выделенным юнитам или группам.

Рассмотрим каждую из этих кнопок подробнее:

Кнопки непосредственного управления поведением юнитов:

1. Кнопка «остановить движение юнита». Отменяет текущие приказы, отданные выделенным юнитам.
2. Кнопка «запретить стрелять». Юниты, которым отдан такой приказ не будут обращать внимания на противника даже если он находится в зоне поражения. Чтобы у Вас была возможность вывести свои войска из боя этот приказ автоматически отменяется юнитам при начале передвижения, но через некоторое время после такого



автоматического приказа юнитам вновь возвращается состояние «разрешить стрелять». Состояние «разрешить стрелять» не будет устанавливаться, если Вы сами запретили войскам открывать огонь по врагу (нажали на кнопку «запретить стрелять»).

3. Кнопка «разрешить стрелять». Разрешает юнитам открывать огонь по врагу, находящемуся в пределах досягаемости их оружия. Текущее состояние (разрешить/запретить) отображается с помощью красной рамки вокруг соответствующей кнопки.

Следующие кнопки предназначены для выбора тактики, которой юниты будут придерживаться при встрече с противником:

4. «Стрелять». Ваши войска будут стараться использовать стрелковое оружие или пушки.
5. «Рукопашная». При виде врага Ваши юниты будут сразу бросаться в рукопашную. Данная тактика особенно эффективна при использовании конницы против пехоты, а также при использовании пехотой или кавалерией против артиллерийских орудий или минометов.
6. «Гранаты и рукопашная». Разрешает использование гранат против войск противника.
7. «Автоатака». Юниты будут сами выбирать тактику ведения боя, наиболее подходящую в текущей ситуации.
8. «Держать позицию». Юниты не будут бросаться на врага или пытаться преследовать его. Полезно для групп, в которых объединены пехота и артиллерия — в таком случае пехота будет являться охраной пушек и не допустит их уничтожения случайно прорвавшейся небольшой группой вражеской пехоты или кавалерии.

Кнопки управления отрядами:

9. «Группировать юнитов». Формирует отряды из выбранных юнитов.
10. «Разгруппировать». Разбивает отряд на отдельные юниты.

Специальные кнопки, доступные для некоторых типов войск:



«Стрелять в точку». Доступно для орудий и других видов юнитов, имеющих вооружение, стреляющее достаточно мощными боеприпасами. Позволяет указать точку на местности, в которую будет вестись огонь. Юниты будут стрелять до тех пор, пока не получат другой приказ.



«Выстрелить газовый заряд». Доступно для минометов и полевой артиллерии. Для стрельбы газовыми снарядами необходимо в Академии Наук «исследовать свойства отравляющих веществ»², затем в той же Академии нужно «создать снаряд с отравляющими газами»³.

VI-6 Управление отрядами

После того, как юниты объединены в отряд, они могут быть выбраны щелчком по любому юниту, входящему в данный отряд. Юниты, объединенные в один отряд с офицером получают бонусы к атаке и защите, которые действуют до тех пор, пока юнит находится в отряде и офицер жив. Несколько офицеров в отряде не увеличивают размеры бонуса. Также, при наличии хотя бы одного отряда, в верхнем левом углу экрана появляются кнопки выбора отряда, на которых отображается численность каждого из них. Эти кнопки можно скрывать или показывать с помощью специальной кнопки, которая отображается первой. Максимальный размер отряда — 126 юнитов, если количество выбранных юнитов превышает это число, то при группировке юнитов будет создано несколько отрядов. При движении отряды сохраняют строй, кроме того, если при указании точки назначения задержать кнопку мыши и потянуть ее, то можно указать ширину фронта и направление, в котором должен выстроится отряд по прибытии в эту точку.

VI-7 Поведение юнитов

Поле видимости юнитов делится на несколько зон, в зависимости от которых его действия по отношению к противнику будут меняться.

Если противник находится за пределом стрельбы юнита, который его видит и имеет стрелять, то юнит начнет преследование, если только ему не был отдан приказ «Держать позицию».

Если противник находится в пределах стрельбы юнита, то юнит сразу открывает огонь.

Если противник подошел вплотную к юниту, а тот не умеет сражаться в рукопашную, то он попытается убежать от врага; в противном случае юнит убирает стрелковое оружие и бросается на врага с холодным оружием.

Рабочие не реагируют на врагов, пока те не приблизятся вплотную или не начнут стрелять.

Некоторые юниты (Пушки, корабли), могут стрелять дальше своей области видимости. Их можно «наводить» с помощью кнопки «Стрелять в точку».

² Приведено точное название апгрейда в Академии Наук.

³ Приведено точное название апгрейда в Академии Наук. При производстве химических снарядов их количество указывается в левом верхнем углу иконки.

VI-8 Управление зданиями



При выборе одного из зданий в левом нижнем углу экрана появляется информационная панель. На информационной панели слева сверху отображается иконка здания, полоска ниже иконки отображает состояние здания — зеленая полоса во всю ширину иконки соответствует неповрежденному зданию, чем большая часть полоски закрашивается красным, тем более близко разрушение здания. Снизу расположены иконки с изображениями юнитов, находящихся в здании,

зеленые полоски под этими иконками показывают здоровье соответствующих юнитов.

Вывести юнит из здания можно щелчком по его иконке. Над иконками юнитов расположена кнопка, с помощью которой Вы можете запретить защитникам дома открывать огонь по противнику. Пулеметчик является наиболее эффективным юнитом для защиты строений, но и другие военные юниты могут оказать достойное сопротивление врагу, вошедшему в город.

Правее информационной панели располагается панель с кнопками управления зданием, точный вид которой может сильно различаться в зависимости от типа выбранного здания. Для любого здания в правом нижнем углу панели будет находиться кнопка назначения точки выхода, с помощью которой можно задать место, в котором будут собираться юниты, произведенные в данном здании, либо выведенные из него защитники. Точку выхода можно также назначить с помощью правого щелчка на нужном месте (для этого также можно использовать миникарту). При выделенном доме, точка выхода отображается на миникарте мигающим крестиком.

Остальные кнопки управляют производством юнитов и апгрейдов, если такие возможности доступны для данного здания. При производстве юнитов можно заказывать сразу несколько единиц — с клавишей «Shift» левым щелчком мыши по иконке юнита Вы можете заказывать по 5 юнитов, а с клавишей Ctrl сразу по 50. Убрать юниты из производства можно с помощью правого клика, при этом клавиши «Shift» и «Ctrl» действуют аналогичным образом.

При производстве апгрейда достигнутый прогресс отображается полоской снизу от соответствующей иконки. Производство апгрейда отменяется с помощью правого клика, при этом ресурсы, уже затраченные на его производство, будут возвращены не полностью, Вы получите обратно только неизрасходованную часть.

Клавиша «Tab» перемещает выделение между однотипными зданиями, что весьма удобно при массовом производстве войск или одновременном апгрейде нескольких однотипных зданий.

У тех зданий, которые могут производить военных юнитов, в интерфейсе есть 5 кнопок, которые задают тип атаки юнита, нанимаемого в этом доме. Выбранный тип атаки помечается красной рамкой вокруг кнопки. Описание типов атаки можно прочитать в разделе 6.5.

VII Дипломатия

Дипломатия — это важная составляющая игры, особенно при игре по сети. С ее помощью Вы можете заключать и расторгать союзы. Союз считается заключенным, если обе стороны пожелали жить в мире друг с другом. Если хоть один из двух игроков выставил враждебное отношение, то союз разрывается (если он был).

Следует отметить, что компьютерные игроки никогда не идут на союз с пользователем, таким образом, при игре не по сети, можно только разрывать союзы. Если компьютерный игрок был в союзе с Вами, а потом Вы разорвали союз, то больше Вам быть в союзе с ним не суждено.



Окно дипломатии можно вызвать из панели приказов городского центра. Для этого выделите свой городской центр и нажмите кнопку, на которой изображено рукопожатие (при наведении на нее Вы увидите подсказку).



После нажатия на кнопку открывается окно дипломатии.



В окне дипломатии Вы можете увидеть свое отношение к другим игрокам и их отношение к Вам.

Значок с изображением рукопожатия означает союз (или предложение союза, если второй игрок не выставил союз).



Значок с изображением револьвера означает вражду (если хотя бы один из двух игроков выставил вражду с другим, то автоматически объявляется война).

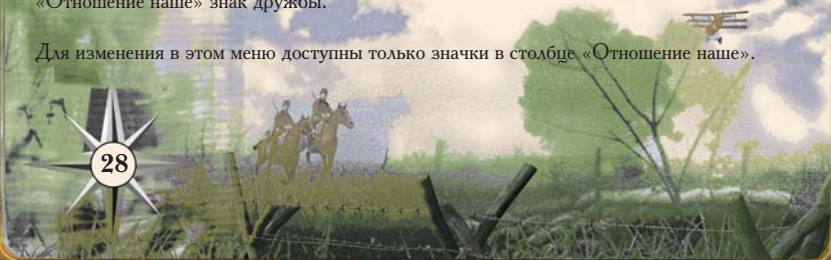


Колонка «Отношение наше» показывает наше отношение к соответствующим игрокам.

Колонка «Отношение к нам» показывает отношение соответствующих игроков к нам.

Чтобы между Вами и другим игроком был союз, необходимо, чтобы в строке напротив его имени стояли два значка дружбы, то есть, и Вы и он должны выставить в графе «Отношение наше» знак дружбы.

Для изменения в этом меню доступны только значки в столбце «Отношение наше».



VIII Типы юнитов

Каждая нация в игре имеет как общие с другими нациями юниты, так и свои собственные, уникальные. Юниты могут различаться по силе атаки, способности к обороне, типу передвижения по местности и т.д. Разработчики игры приложили определенные усилия для того, чтобы сбалансировать характеристики различных юнитов, в результате чего нельзя назвать определенный тип юнитов наиболее выгодным для постройки — это будет зависеть от текущей игровой ситуации и применяемой противником тактики.

VIII-1 Пехота

Юнит	Нации	Описание
------	-------	----------

Рабочий

Все



Тяготы войны, ее муки прежде всего ударили по гражданскому населению. Особенно это было заметно в Германии и России. Больше всего страдали от нехватки продуктов промышленные рабочие в городах, их повсеместное недовольство стало выливаться в демонстрации протеста, которые переросли во всеобщее революционное движение.

	Тренировка	Содержание
Золото		
Еда	50	★
Дерево		
Железо		
Нефть		
	Атака	Защита
Огнестрельное оружие		75
Холодное оружие	30	20
Гранаты/Снаряды	—	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5
Время тренировки:	50	
Здоровье:	60	
Скорость:	3,5	
Время перезарядки:	—	
Дальность огня:	—	
Тренируется:	в Городском Центре	

Солдат

Все



Пехотные батальоны большинства воюющих стран действовали развернувшись в линию с примерно равными интервалами между стрелками. Подобная тактика влекла за собой высокий уровень потерь, но это никого не смущало: погибших всегда можно было заменить новобранцами. Когда английские пехотные батальоны отводились с фронта в тыл, то для пополнения их часто отправляли в центральные казармы, где вопросами пополнения занимались назначенные офицеры, а не офицеры батальона. Французская пехота также получала пополнение под надзором офицеров, назначенных генеральным штабом. Однако немецкие солдаты оставались под контролем своих командиров все время, в том числе и при получении пополнения. На протяжении обеих мировых войн немецкая армия отличалась наибольшей спаянностью между рядовыми солдатами. Каждый полк комплектовался выходцами из одного города или района, причем несколько офицеров и унтер-офицеров оставались в том городе и готовили новых солдат. Во время войны унтер-офицеры полка возвращались в свой гарнизон и контролировали подготовку солдат. Раненные солдаты после выздоровления всегда направлялись служить обратно в свою часть.

В годы первой мировой войны психологическая нагрузка на солдат была очень высока, если не сказать непосильна. Один бой длился не несколько дней, а недели и месяцы. Враждующие стороны не видели друг друга: солдаты зарывались в землю, пытаясь избежать града пуль и снарядов. Поля сражений представляли собой огромные кладбища, усеянные человеческими останками; часто бывало, что солдат разрывало на куски. Для солдат не было воинской славы. Войскам не приходилось с триумфом вступать на позиции, оставленные разбитым неприятелем. Проходить через покоренные города тоже приходилось крайне редко — линия фронта почти не двигалась. Все это разрушающе действовало на человеческую психику.

Золото

Еда

Дерево

Железо

Нефть

Тренировка

Содержание

100

20



Юнит	Нации	Описание
------	-------	----------

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	105	75
Холодное оружие	40	20
Гранаты/Снаряды	300	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5
Время тренировки:	40	
Здоровье:	100	
Скорость:	4	
Время перезарядки:	40	
Дальность огня:	800	
Тренируется:	в Призывном Пункте	

Офицер

Все



Возросший размер отобролизованных армий воюющих сторон и большие потери заставили задуматься о вопросах обучения офицеров. В России, например, для ускоренной подготовки офицеров было создано более 100 школ прапорщиков. Школы эти были двух типов: по родам войск и комплектуемые из слушателей высших учебных заведений. Подготовка офицеров (в царской армии прапорщик — офицерское звание) в этих школах продолжалась вплоть до захвата власти большевиками.

	Тренировка	Содержание
Золото	50	★
Еда	100	★
Дерево		
Железо	20	
Нефть		

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	112	77
Холодное оружие	50	25
Гранаты/Снаряды	—	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5
Время тренировки:	100	
Здоровье:	120	
Скорость:	4	
Время перезарядки:	30	
Дальность огня:	600	
Тренируется:	в Призывном Пункте	

Пулеметчик

Все



Еще во время русско-японской войны английский военный наблюдатель, в будущем генерал, Ян Гамильтон сказал: «Единственное, на что способна кавалерия перед лицом пулеметных гнезд, — варить рис для пехотинцев». Это замечание заставило Военное министерство недоумевать: не повредился ли умом наблюдатель после стольких месяцев пребывания на Востоке? Когда Макс Хоффман, еще один будущий генерал, который также в качестве наблюдателя находился на русско-японском фронте, пришел примерно к такому же заключению, генерал Мольтке заявил: «Никогда еще не было таких полоумных способов ведения войны!»

В 1914 году использование немцами пулеметов и отказ от кавалерийских атак оказались очень эффективным методом прикрытия своих войск.

	Тренировка	Содержание
Золото	400	
Еда	150	★
Дерево		
Железо	200	★
Нефть		
	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	112	77
Холодное оружие	—	20
Гранаты/Снаряды	—	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5
Время тренировки:	700	
Здоровье:	100	
Скорость:	3	
Время перезарядки:	2	
Дальность огня:	650	
Тренируется:	в Призывном Пункте	



Юнит	Нации	Описание
------	-------	----------

Огнеметчик Все



Ранним утром 30 июля 1915 года немецкие подразделения впервые ввели в дело огнеметы в массовом количестве против английской армии. Эффект превзошел все ожидания. Английскую пехоту охватил страх, и она, бросая оружие, в панике бежала в тыл, хотя потеря непосредственно от огнеметов почти не имела.

На русском фронте армия Германии впервые пустила в ход ранцевые огнеметы 9 ноября 1916 года в бою севернее города Барановичи. Однако русские солдаты 217-го и 322-го полков, предупрежденные о возможности появления огнеметов, не растерялись и сильным ружейно-пулеметным огнем сорвали атаку огнеметчиков и следовавшей за ними немецкой пехоты с большими для противника потерями.

Впоследствии огнеметы стали разрабатываться во многих государствах и были приняты на вооружение всех воюющих армий и использовались там, где действие ружейно-пулеметного огня оказывалось недостаточным.

	Тренировка	Содержание
Золото	400	
Еда	1000	★
Дерево		
Железо	200	
Нефть	400	★
Атака	Защита	
Огнестрельное оружие	—	75
Холодное оружие	—	20
Гранаты/Снаряды	—	1
Зажигательная смесь	250	200
Газы	—	5
Время тренировки:	500	
Здоровье:	100	
Скорость:	2	
Время перезарядки:	70	
Дальность огня:	200	
Тренируется:	в Призывном Пункте	

Боец женского
ударного
батальона смерти



Мятежный 1917 год вызвал появление необычных воинских формирований. Пожалуй, самыми удивительными из них были женские «батальоны смерти». Предыстория двух, созданных в Петрограде летом 1917 года женских ударных батальонов смерти такова. Инициатором и духовным вдохновителем создания первого батальона была Мария Бочкарева. Она сама отправилась на Великую войну еще в октябре 1914 года, после того как царь на ее телеграмму о желании поступить на фронт добровольцем дал положительный ответ.

За время пребывания на фронте Мария Бочкарева была 4 раза ранена и получила все 4 степени Георгиевских крестов. В Петрограде во время доклада членам Временного правительства в Таврическом дворце она выступает с предложением сформировать женский батальон. Идея была поддержана. 22 мая 1917 года в Петрограде Бочкарева призвала женщин вступать в Ударный батальон. При этом ей удалось записать 2000 женщин-добровольцев. Бочкарева получает казарму на Торговой улице, обмундирование и вооружение. В период обучения она откомандировывает 1,5 тыс. женщин за их легкое поведение, те в свою очередь образуют из себя самостоятельный батальон и созывают Всероссийский съезд женщин (Родина). 1 июля 1917 года батальон направляется на фронт Молодечно, где он прикомандировывается к Первому Сибирскому корпусу. Где героически сражался. За свое мужество, проявленное на фронте, сама Бочкарева была представлена к золотому оружию, но его не получила, а была произведена в подпоручики. Совсем по-другому обстоит ситуация с Женским батальоном Женского Военного союза. Он формировался в Михайловском замке. После формирования Женский батальон Женского Военного союза был переведен на станцию Левашово, в имение княгини Вяземской. Батальон насчитывал 1200 человек: конные разведчики, саперы, команда связи, пулеметный отряд и нестроевая часть — обоз. Батальон последний раз отличился при охране Зимнего дворца во время Октябрьского переворота. Он был арестован в количестве 130 человек и направлен в Гренадерский полк, и уже оттуда на следующий день был переведен в Левашово.

	Тренировка	Содержание
Золото	150	
Еда	400	★★★
Дерево		
Железо	100	
Нефть		
	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	105	75
Холодное оружие	40	25
Гранаты/Снаряды	—	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5
Время тренировки:	200	
Здоровье:	150	
Скорость:	4	
Время перезарядки:	40	
Дальность огня:	1000	
Тренируется:	в Призывном Пункте	

Боец
штурмовой роты

Германия

Штурмовая рота состояла из 3 офицеров и 120 нижних чинов. В каждом батальоне был штурмовой взвод. В его задачу входило не только «быть на острие атаки», но и сопровождать и охранять расчеты пулеметчиков, окопной артиллерии и санитаров. От обычных пехотинцев штурмовики, в первую очередь, отличались насыщенностью личного вооружения. Каждый был вооружен не только карабином или пистолетом, но и обязательно кинжалом, двумя видами ручных гранат (наступательными и оборонительными).



Нередким явлением было и «траншейное оружие» для ближнего боя с противником в его окопах: разнообразные фабричного изготовления булавы, кистени, кастеты и т.д. Соответствующими были и обмундирование с экипировкой. Мундир и штаны укреплялись на локтях и коленях. Постоянно носились шлем и противогаз. Добавлялись сумки для ношения гранат, четыре мешка для набивания их песком, факел, альпеншток или совок, ножницы для резки проволоки, двойной «неприкосновенный запас» и две фляги с водой.

Штурмовые подразделения имели больше средств оперативной связи и предупреждения: ракетниц, сигнальных флагов и ламп.

	Тренировка	Содержание
Золото	150	
Еда	400	★★★
Дерево		
Железо	100	
Нефть		

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	105	90
Холодное оружие	40	30
Гранаты/Снаряды	—	100
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5

Время тренировки:	200	
Здоровье:	150	
Скорость:	4	
Время перезарядки:	40	
Дальность огня:	800	
Тренируется:	в Призывном Пункте	

Рейнджер

Велико-
британия

Позиционная война заставила англичан, как и все воюющие армии, прибегнуть к созданию штурмовых команд. В их задачи входило организовывать проходы в проволочных заграждениях противника, тем самым, обеспечивая увеличения темпов наступления, поддерживать вспомогательные части при проведении инженерных работ под огнем противника.

По своему снаряжению и вооружению штурмовики выгодно отличались от обычных пехотинцев тем, что первыми получали индивидуальные средства защиты в виде касок, противогазов, бронещитков, штурмовых жилетов и т.п. К тому же, они активнее использовали как наступательные, так и оборонительные гранаты, ручные пулеметы. В 1915 году в британских войсках появился легкий пулемет Льюиса. Он заряжался дисковой обоймой на 47 патронов калибра 7,7 мм.



Первоначально эти подразделения формировались из подданных войск доминионов — прежде всего австралийцев. При этом они были сведены в две дивизии, и использовались как штат формирования из них отдельных команд. Впоследствии такие же команды начинают формироваться и из представителей Новой Зеландии. Подразделения АНЗАК (аббревиатура официального названия Австралийского и Новозеландского армейского корпуса) храбро сражались во Франции, Египте и Палестине.

	Тренировка	Содержание
Золото	150	
Еда	400	★★★
Дерево		
Железо	100	
Нефть		
	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	150	75
Холодное оружие	40	20
Гранаты/Снаряды	—	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5
Время тренировки:	200	
Здоровье:	150	
Скорость:	4	
Время перезарядки:	40	
Дальность огня:	1000	
Тренируется:	в Призывном Пункте	

Сенегальский
стрелок

Франция

Во французской армии славно сражались и сенегальские стрелки, относившиеся к колониальной пехоте. Из них укомплектовывались отдельные батальоны по национальному признаку, как и алжирские, марокканские. Причем к концу войны их насчитывалось уже несколько десятков батальонов. Эти формирования прекрасно зарекомендовали себя как на западном фронте, так и во время Дарданельской операции, отличились они и под Верденом. Везде сенегальские стрелки сражались, не зная страха.



Сенегальские стрелки носили расшитые светло желтым шнуром куртки цвета морской волны, темно-синие штаны и красную феску. К тому же в их костюме входил традиционный нож - мачете, не имевший особенного прикладного значения, но выглядевший чересчур грозно. Так что использование таких подразделений имело еще и большое психологическое значение.

	Тренировка	Содержание
Золото	150	
Еда	400	★ ★ ★
Дерево		
Железо	100	
Нефть		

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	95	75
Холодное оружие	70	30
Гранаты/Снаряды	—	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5

Время тренировки: 200

Здоровье: 150

Скорость: 4

Время перезарядки: 40

Дальность огня: 800

Тренируется: в Призывном Пункте

Тирольский
стрелок

Австро-
Венгрия

Стрелковые (егерские) полки (№ 1 — 4): тирольские стрелки, по 4 батальона каждый, в силу особенностей комплектования (как правило, они формировались из жителей горных областей Австро-Венгерской Империи) и подготовки считались элитными. Их особенностью являлась специальная подготовка ведения боевых действий в горах, а также специально разработанное для этих полков горное обмундирование и снаряжение (альпинистское снаряжение, облегченные ранцы-рюкзаки, лыжи, что способствовало ускорению передвижения в зимнее время года.



Во время войны эти подразделения проявили себя лучшим образом, особенно на русском фронте, так как противостоявшие им русские войска не были специально подготовлены для ведения действий в горах (Карпаты). Еще одной особенностью этих подразделений было и то, что они получили первыми для усиления пулеметы «Шварцлозе М07/12», что способствовало усилению огневой мощи и способности эффективно вести бои за перевалы. В егерских полках преимущественно применялись карабины, что было гораздо удобнее в горах по сравнению с принятой в армейских частях винтовкой.

	Тренировка	Содержание
Золото	150	
Еда	400	★ ★ ★
Дерево		
Железо	100	
Нефть		

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	150	75
Холодное оружие	40	20
Гранаты/Снаряды	—	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5

Время тренировки:	200	
Здоровье:	150	
Скорость:	4	
Время перезарядки:	40	
Дальность огня:	1000	
Тренируется:	в Призывном Пункте	

VIII-2 Кавалерия

Юнит

Нации

Описание

Кавалерист

Все



За время первой мировой войны стало ясно, что технический прогресс значительно уменьшил роль кавалерии на поле боя. В условиях, когда один человек, вооруженный ручным пулеметом, мог за минуту уничтожить полсотни кавалеристов, кавалерийские атаки на укрепленные окопы превращались в массовое самоубийство. Вскоре после начала войны кавалерии пришлось расстаться с лошадьми и сесть с винтовкой в окопы. Однако некоторые не хотели мириться с этим, а продолжая мечтать о романтике кавалерийских атак, пересели за штурвалы самолетов. Так как лишь в небе оставалось место для благородства. Одним из таких асов стал лучший летчик Первой мировой войны — немецкий барон Манфред фон Рихтгофен. Он одержал 80 побед, внося в список сбитых им самолетов несколько известных противников.

	Тренировка	Содержание
Золото		
Еда	600	★★★★★
Дерево		
Железо	100	
Нефть		
	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	107	90
Холодное оружие	80	30
Гранаты/Снаряды	—	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5
Время тренировки:	200	
Здоровье:	200	
Скорость:	6	
Время перезарядки:	70	
Дальность огня:	800	
Тренируется:	в Конюшне	

Казак

Россия



Совершенно особое место в русской армии занимали казачьи части, использовавшиеся для рейдов по тылам врага, разведки и несения сторожевой службы.

С началом войны количество казачьих частей, как и всех других в связи с мобилизацией резко возрастает. Однако следует признать, что русская кавалерия, как и неприятельская, проявила себя лишь только на первом этапе войны, до перехода ее в войну позиционную, когда она верхом добиралась лишь до переднего края позиций. Но, несмотря на все это мы знаем десятки случаев блестящего использования казачьих подразделений. Так заслуживают внимания следующие действия: 2-я пластунская бригада, развернутая при мобилизации, имела славные дела в ноябрьских боях 1914 года на Араксе (где форсировала реку по груди в ледяной воде, восстановив положение на всем фронте). Затем она дралась при Караургане, а в 1915 году — на Днестре в Галиции. В 1916 году она совместно с 1-й бригадой участвовала в десантных операциях генерала Юденича. Лихие бои были во 2-й Сводной дивизии генерала Павлова в августе 1914 года у Городка (отражение и поражение 5-й австро-венгерской кавалерийской дивизии), Черткова (где казаки атаковали воинские поезда австрийцев на ходу), Дзюрина, Миколаева и в сентябре у Мармарош — Сигета. Терская казачья дивизия превосходно работала всю войну в Западнестровье и Буковинских Карпатах, неоднократно атакуя в конном строю. Сибирская казачья бригада (в которую вошли первоочередные полки войска) превосходно сражалась на Кавказском фронте под командой генерала Калитина. Особенно знамениты ее атаки под Ардаганом 24 декабря 1914 года и у Илджи за Эрзерумом 4 февраля 1916 года — обе в глубоком снегу и обе с захватом штабов, знамен и артиллерии врага. Оренбургская казачья дивизия показала себя зимой 1915/16 годов в Полесье, где оренбургские казаки составили ядро партизанских отрядов. Но день ее славы был 15 июля 1916 года под Кошевом. После кошевской атаки, как свидетельствует в своей истории войны австрийский Генеральный штаб, «в войсках вновь появился страх перед казаками — наследие первых кровавых дел войны...»

	Тренировка	Содержание
Золото	100	★★
Еда	600	★★★★★
Дерево		
Железо	150	
Нефть		

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	107	90
Холодное оружие	90	35
Гранаты/Снаряды	—	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5

Время тренировки:	300
Здоровье:	250
Скорость:	6,5
Время перезарядки:	50
Дальность огня:	800
Тренируется:	в Конюшне

Гусар

Австро-
Венгрия

На начало войны в Австро-Венгерской армии было 16 гусарских полков. Гусары относились к легкой кавалерии, основное оружие — сабля и карабин. Задачей этих полков было проведение разведывательных операций перед началом крупных наступательных операций, рейды по тылам врага, обеспечение мобильной поддержки частей пехоты.



Однако весь блеск кавалерийских атак, проводимых венгерскими гусарами приходится лишь на начало войны, до того момента пока она не превратилась в позиционную. Именно тогда гусары были вынуждены расстаться с узнаваемой всеми традиционной гусарской формой, расшитой шнурами и превратиться в спешенную кавалерию. Венгерскими гусарами восторгался даже противник, а это разве не лучшая похвала? «Дивизион развернулся тремя эшелонами, — писал генерал Тиходкий. — Три эскадрона шли уступами, один за другим, имея расстояние между собой в 200 шагов. Стройные линии венгерских гусар в яркой форме мирного времени представляли красивое зрелище. Оренбургские батареи, заметив атаку, перенесли огонь по

атакующей коннице, и впереди скачущих линий появились дымки разрывов шрапнели. Но невзирая на артиллерийский огонь, гусары широким галопом продвигались вперед, сохраняя полный порядок. Всадники, потерявшие коней, быстро поднимались с земли, собирались в цепи и наступали пешком за дивизионом». Гусары навсегда сохранили свой образ, как лучшие конные воины первой мировой войны.

	Тренировка	Содержание
Золото	100	★★
Еда	600	★★★★★
Дерево		
Железо	150	
Нефть		

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	107	90
Холодное оружие	90	35
Гранаты/Снаряды	—	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5

Время тренировки:	300
Здоровье:	250
Скорость:	6,5
Время перезарядки:	50
Дальность огня:	800
Тренируется:	в Конюшне

Улан

Германия

Уланские части относились к легкой кавалерии.

Традиционным оружием уланских полков были длинные пики и карабины. Их основной задачей было проведение операций по сбору данных о противнике, организация и поддержка рейдов по тылам врага, поддержка пехотных подразделений при проведении крупных наступательных операций.



На начало Великой войны в германской армии было 14 прусских, 2 баварских, 3 саксонских и 2 вюртембергских уланских полка. Они хорошо себя зарекомендовали во время Восточно-Прусской операции, как мобильные соединения, которые легко и быстро могли быть переброшены на наиболее ответственные участки фронта.

Юнит	Нации	Описание
------	-------	----------

	Тренировка	Содержание
Золото	100	★★
Еда	600	★★★★★
Дерево		
Железо	150	
Нефть		

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	107	90
Холодное оружие	90	35
Гранаты/Снаряды	—	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5

Время тренировки:	300
Здоровье:	250
Скорость:	6,5
Время перезарядки:	50
Дальность огня:	800
Тренируется:	в Конюшне

VIII-3 Артиллерия

Юнит	Нации	Описание
------	-------	----------

Минометчики Все



После того, как японцы впервые с успехом применили минометы во время осады Порт-Артура, немецкое командование решило оснастить подобным оружием свои саперные части. Минометы были самым смертоносным оружием на Западном фронте. Благодаря навесной траектории мины и мощному разрывному заряду, мины обрушивали целые секции траншей. К этому следует добавить грохот выстрела и свист подлетающей мины, оказывавшие сильное деморализующее действие на пехоту противника. Появившиеся в 1916 году новые модификации минометов обладали большей дальностью и могли стрелять боеприпасами, оснащенными отравляющими веществами.

Изобретая боевые газы, немцы добавили еще одно измерение в ужас войны. Вскоре союзники на верстах упущенное и

немцы тоже смогли на своей шкуре испытать, что такое газовая атака. Французы начали использовать снаряды с отравляющими веществами в 1916 году, англичане тоже решились на ограниченное использование газов на последних стадиях битвы на Сомме. К 1917 году уже и немецкие солдаты регулярно подвергались газовым атакам, проводимым англичанами в качестве ответного удара. 19 марта 1918 года подобной атаке был подвергнут городок Сент-Квентин. В тот день в город как раз прибыли свежие немецкие части, предназначенные для наступления. В 10 вечера англичане обрушили на город 3000 снарядов с хлором — дома были окутаны густым желто-зеленым облаком. Противогазы не помогали — концентрация газа была слишком высокой. Когда на следующее утро в город прибыло дальнейшее пополнение, солдатам представились улицы, усыянные людьми, выкашливающих вместе с кровью остатки своих легких. Один немецкий ефрейтор, уцелевший в Битве Кайзера, попал в газовую атаку и потом долго лечил последствия отравления горчичным газом. Не будь этого случая в его биографии, Адольф Гитлер наверняка решился бы использовать химическое оружие, но его удерживало то, что он опасался ответного удара со стороны союзников.

Минометы сыграли в первой мировой войне громадную роль, в значительной мере увеличив силу сопротивления немцев против превосходных сил противников, не имевших в достаточном количестве орудий ближнего боя.

	Тренировка	Содержание
Золото	400	
Еда	200	★★★
Дерево		
Железо	200	★
Нефть		
	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	—	75
Холодное оружие	—	20
Гранаты/Снаряды	300	5
Зажигательная смесь	—	5
Газы	есть	5

Время тренировки:	700
Здоровье:	200
Скорость:	2
Время перезарядки:	100
Дальность огня:	1200
Тренируется:	в Призывном Пункте

Полевая пушка Все



Как ни упорны были довоенные взгляды на независимость действий артиллерии от действий пехоты, но практика первой мировой войны быстро показала, что без тесного взаимодействия артиллерии и пехоты наступление последней не может быть обеспечено. Громадная мощь пулеметного огня требовала предварительного уничтожения системы обороны, а большое число пулеметов и относительная малочисленность артиллерии рождали необходимость последовательного решения поставленных ей задач, что очень затягивало артиллерийскую подготовку. Операции лишались внезапности, противник имел возможность сосредоточить к угрожаемому пункту нужные силы, позади первой линии обороны вырастала вторая, и наступление захлебывалось на первом же десятке километров, а после контратак свежими силами противника часто кончалось возвращением на исходные позиции.

Необходима была внезапность наступления, а она требовала короткой, измеряемой несколькими часами, артиллерийской подготовки. Но если многодневная артиллерийская подготовка не могла обеспечить полного уничтожения всех огневых средств противника, то более короткая не могла этого сделать и подавно.

Как выход из положения возникла мысль о необходимости специальной артиллерии сопровождения пехоты, составляющей с ней одно целое, имеющей возможность передвигаться всюду с пехотой и в любой момент поддержать ее своим огнем, но только к самому концу войны в некоторых армиях, в частности германской, были разработаны полевые пушки облегченного типа.

Юнит	Нации	Описание
------	-------	----------

	Тренировка	Содержание
Золото	400	★★★★★
Еда	1800	★★★
Дерево		
Железо	400	★★★★★
Нефть		

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	—	50
Холодное оружие	—	20
Гранаты/Снаряды	450	50
Зажигательная смесь	—	5
Газы	есть	5

Время тренировки:	1300
Здоровье:	300
Скорость:	2
Время перезарядки:	200
Дальность огня:	2000
Тренируется:	в Артиллерийском Заводе

Гаубица Все



Первая мировая стала триумфом гаубиц. Они использовались в качестве основного средства дивизионной артиллерии для борьбы с находящейся в укрытиях живой силой противника и для разрушения его легких полевых укреплений во фронтовой полосе. Наводка гаубицы производилась двумя наводчиками: один из них, располагаясь с левой стороны верхнего станка, производил все установки на прицеле и осуществлял горизонтальную наводку, а второй располагался справа и, действуя подъемным механизмом, производил вертикальную наводку. Для стрельбы из гаубиц использовались выстрелы раздельного гильзового заряжания с осколочно-фугасной гранатой весом 14,81 кг или с дымовыми и агитационными снарядами. Вследствие малых углов горизонтальной наводки стрельба из гаубиц бронебойными снарядами по танкам не предусматривалась.

	Тренировка	Содержание
Золото	500	★★★★★
Еда	2000	★★★
Дерево		
Железо	500	★★★★★
Нефть		

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	—	50
Холодное оружие	—	20
Гранаты/Снаряды	400	50
Зажигательная смесь	—	5
Газы	есть	5

Время тренировки:	1300
Здоровье:	300
Скорость:	2
Время перезарядки:	200
Дальность огня:	2000
Тренируется:	в Артиллерийском Заводе

Стационарная гаубица Все



Анри Бриальмонд, замечательный инженер-фортификатор своего времени, построил по настоянию бельгийского короля Леопольда II укрепления Льежа и Намюра в 80-х годах XIX века. Расположенные на возвышенной местности вокруг каждого из этих городов форты по замыслу их строителя предназначались для отражения захватчика, подходившего с любого направления. Льежские форты находились по обоим берегам реки примерно на расстоянии шести-восьми километров от города и трех-четырех друг от друга. Шесть фортов, защищавшие на восточном берегу столицу от Германии, и шесть на западном кольцом опоясывали город.

Они напоминали упрятанные под землю средневековые замки. На поверхности виднелась лишь треугольная насыпь с выступавшими башнями, куда при помощи подъемников доставлялись орудийные установки, скрытые в глубине. Все остальное находилось под землей. Наклонные шахты вели к подземным камерам и соединяли башни со складами боеприпасов и пунктами управления огнем. Шесть крупных фортов и располагавшиеся между ними шесть более мелких укреплений имели в общей сложности 400 орудий. Самыми тяжелыми из них были 8-дюймовые (210-миллиметровые) гаубицы. По углам насыпи бельгийцы установили башни меньшего размера для скорострельных пушек и пулеметов, державших под огнем нижние пологие скаты фортов. Их окружали крепостные рвы без воды в двенадцать метров глубиной. Каждая крепость имела прожектор на наблюдательной вышке.

Преодоление подобной обороны требовало применения орудий огромной разрушительной силы. В то время самыми крупными считались 13,5-дюймовые морские английские орудия, а на суше — 11-дюймовые стационарные гаубицы береговой артиллерии. Япония после безуспешной шестимесячной осады Порт-Артура сняла эти пушки со своих береговых укреплений и перебросила в Маньчжурию, но русская крепость держалась еще три месяца, несмотря на обстрел из этих орудий. Немецкие планы не допускали подобной задержки при взятии бельгийских фортов.

Фирма «Крупп», соблюдая строжайшую секретность, изготовила модель 420-миллиметровой пушки в 1909 году. Распухший гигант на испытательных стрельбах показал себя неплохо, но оказался слишком громоздким для транспортировки. Австро-Венгерская 305-миллиметровая «Шкода», выпущенная в 1910 году, обладала большей мобильностью. Три секции, передвигавшиеся тягачами, — сама пушка и портативное основание, могли перемещаться со скоростью двадцать четыре — тридцать шесть километров в день. Вместо шин на их колеса надевались бесконечные ленты, которые тогда с ужасом называли «железными ступнями». На позиции устанавливали стальное основание, к нему болтами крепили станок и уже на нем — орудие. Вся процедура длилась не более сорока минут. Разборка происходила так же быстро, что уменьшало возможность захвата орудия противником. Эти пушки поворачивались вправо или влево на угол в 60° и имели дальность стрельбы одиннадцать километров. И крупновское и австрийское орудия стреляли бронебойным снарядом со взрывателем замедленного действия, поэтому взрыв происходил уже после попадания в цель.

Когда в августе 1914-го началась война, несколько австрийских 305-миллиметровых пушек находилось в Германии. Их «сдал в аренду» Конрад фон Хотцендорф, так как немецкие орудия еще не были готовы. Крупп уже выпустил к этому времени пять 420-миллиметровых пушек для перевозки по рельсам и две — по шоссе. Однако они еще требовали доводки для облегчения транспортировки. Второго августа правительство потребовало

срочно привести их в состояние готовности. Когда началось вторжение в Бельгию, работа над этими моделями велась круглосуточно; орудия, станки для них, дополнительное оборудование, моторы — все это тщательно проверялось и испытывалось; на случай чрезвычайных обстоятельств выделялись упряжки лошадей, механики, шоферы и артиллерийская служба получали последние наставления от инженеров фирмы.

После того, как продолжительное сопротивление бельгийских фортов дало повод газетчикам заявить о том, что «форты будут держаться вечно» германские осадные орудия прибыли в Льеж чтобы покончить с этим хвастовством. 12 августа, в шесть тридцать вечера Льеж содрогнулся от грохота. Снаряд, описав дугу, поднялся на высоту 1200 метров и через минуту достиг цели. Над фортом поднялось коническое облако пыли, дыма и обломков. К этому времени к Льежу уже доставили 305-миллиметровые орудия «Шкода», которые начали обстрел других фортов. За стрельбой с церковных колоколен и аэростатов наблюдали корректировщики. Защитники фортов слышали душераздирающий вой снарядов, чувствовали, как с каждым выстрелом они ложились все ближе и ближе. Наконец благодаря усилиям корректировщиков снаряды стали с оглушительным грохотом рваться прямо над головой, пробивая бетонные перекрытия. Снова и снова падали снаряды, разрывая людей на куски, душая их едким пороховым дымом. Рушились потолки и галереи; огонь, дым и оглушительный грохот наполнили казематы, солдаты доходили до «истерики, обезумев от ужасного чувства ожидания следующего выстрела».

	Постройка	Содержание
Золото	7000	
Еда		
Дерево	300	
Железо	6000	
Нефть		



Юнит	Нации	Описание
------	-------	----------

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	—	90
Холодное оружие	—	45
Гранаты/Снаряды	400	120
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5

Время строительства:	5000 ⁴
Здоровье:	600
Скорость:	—
Время перезарядки:	150
Дальность огня:	3000
Строится:	рабочими

Зенитка

Все



Когда появилась необходимость предусмотреть возможность отражения воздушных атак, предполагалось, что для стрельбы по самолетам можно будет приспособить традиционную артиллерию, однако, как показала практика, потребовалось создать специальную зенитную артиллерию.

В России проект специальной зенитной пушки был представлен на рассмотрение Главного артиллерийского управления в 1910 г. В 1914 г. Путиловским заводом были выпущены первые четыре противосамолетные пушки конструкции инженера Ф. Ф. Лендера при участии капитана В. В. Тарковского. В марте 1915 г. закончилось формирование первой автомобильной батареи для стрельбы по воздушным целям, которая тут же была направлена в действующую армию под Варшаву.

К концу войны зенитная артиллерия выделилась в совершенно самостоятельный вид артиллерии, с особой материальной частью, приборами, тактикой, методами стрельбы и обучением.

	Тренировка	Содержание
Золото	800	★★★★★
Еда	200	★
Дерево	50	
Железо	500	
Нефть		

⁴ Указано время постройки, а не время тренировки. Реальное время, за которое будет построена стационарная гаубица зависит от количества рабочих, занятых ее постройкой.

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	—	105
Холодное оружие	—	45
Гранаты/Снаряды	400	100
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5
Время тренировки:	600	
Здоровье:	500	
Скорость:	5	
Время перезарядки:	20	
Дальность огня:	1500	
Тренируется:	в Танковом Заводе	

VIII-4 Бронетанковые и моторизованные войска

Юнит	Нации	Описание
------	-------	----------

Автомобиль Все



Грузовики времен первой мировой уже имели достаточно привычный для нас облик, но конструкция была еще далека от традиционной. Взять хотя бы цепной привод задних колес. Как раз таким был Berliet CVA образца 1913 года, «тяжелый грузовозъ военного характера» (так писала русская пресса тех лет). Он снискал себе славу на полях первой мировой войны. Французская армия получила 25 тысяч таких машин, а конструкция была настолько проста, что грузовик мог починить и сельский кузнец.

	Тренировка	Содержание
Золото	200	★★
Еда	200	★★★
Дерево	50	
Железо	500	★
Нефть		★★★★★

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	—	100
Холодное оружие	—	45
Гранаты/Снаряды	—	20
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5

Время тренировки:	500
Здоровье:	500
Скорость:	6
Время перезарядки:	—
Дальность огня:	—
Тренируется:	в Танковом Заводе

Легкий танк

Все



Весной 1918 года немцы перешли в решительное наступление на Западном фронте. К концу мая они оказались уже в 35 км от Парижа у местечка Виллер-Котре. 3 июня 1918 года на юго-восточной опушке большого леса вокруг Виллер-Котре — леса Рец, германское командование вводит в бой 28-ю резервную дивизию. Она являлась «ударной», имела усиленные штаты, была соответствующим образом снаряжена и в течение нескольких месяцев обучалась в тылу. Несмотря на упорное сопротивление французов, немецкая пехота поначалу добилась некоторых успехов, которые стоили ей, правда, огромных потерь. Оборону французов поддерживали исключительно удачные действия артиллерии и авиации, постоянно находившейся в воздухе.

В 6 часов 30 минут утра из выдающегося на восток угла леса внезапно появилось 5 французских танков. Два из них почти сразу были остановлены минометным огнем (вероятно, настильной стрельбой), а остальные три продолжили атаку. В ходе боя два танка прорвались в глубь немецких позиций и попали в окружение. Против них немцы бросили пехотный полк и два батальона дивизионного резерва. Объединенными усилиями им удалось вывести оба танка из строя и взять в плен их экипажи.

«Разве этот отчет о сражении... не является потрясающим? Разве можно в бою желать большего, как с 6 солдатами, обслуживающими 3 боевые машины, сломать фронт такого отважного и опытного противника на протяжении свыше 1 км? Разве одновременно не трогательно и ужасно, что пять батальонов должны были соединиться для того, чтобы побороть эти три стальные коробки? И это через шесть месяцев после Камбрэ! Почти через два года после первого появления танков!»

Вот так, быть может, несколько эмоционально оценивает результаты этого боя австрийский генерал Эмансбергер в своей книге «Танковая война», изданной в Мюнхене в 1934 году.

В этом бою боевое крещение приняли легкие танки «Рено» FT-17, ставшие, без сомнения, одной из самых выдающихся конструкций танков за всю их историю. Их компоновка (отделение управления — впереди, боевое — посередине, силовое — сзади) признана классической и широко распространена и по сей день.

	Тренировка	Содержание
Золото	5000	★★
Еда	10000	★★★★★
Дерево		
Железо	5000	
Нефть	5000	
	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	—	1000
Холодное оружие	—	1000
Гранаты/Снаряды	300	50
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5
Время тренировки:	5000	
Здоровье:	1500	
Скорость:	2,5	
Время перезарядки:	100 для пушки 1 для пулемета	
Дальность огня:	1500	
Тренируется:	в Танковом Заводе	

Примечание: Английский легкий танк «Уиппет» не имеет пушки, на нем установлено 4 пулемета.

Тяжелый танк Все

Мысль создать боевую гусеничную машину, способную передвигаться по пересеченной местности, через окопы, рвы и проводочные заграждения, первым высказал в октябре 1914 года секретарь Комитета имперской обороны Великобритании полковник Э. Суинтон.



Он обратился к военному министру лорду Г. Г. Китченеру, но тот оставил его предложение без ответа, как и аналогичное обращение адмирала Р. Бэкона. Тогда за дело взялись моряки, их поддержал первый лорд Адмиралтейства (морской министр) У. Черчилль, узнавший о проектах Суинтона, Бэкона и подобной работе капитана 1 ранга М. Суэтера.

Черчилль был человек дела и уже 20 февраля 1915 года образовал под эгидой морского ведомства необычный Комитет сухопутных кораблей, который возглавил известный кораблестроитель Ю. Теннисон д'Энкур, начавший с того, что отверг идею майора Хетерингтона — громадной машины на трех колесах диаметром по 12 м (куда там Лебеденко!). Вместе с Черчиллем он одобрил проект Суинтона, который, не дождавшись ответа от Китченера, в июне 1915 года обратился с письмом к командующему британскими войсками во Франции генералу Дж. Френчу.

Тот, под впечатлением огромных потерь англичан, живо откликнулся, а офицеры его штаба сформулировали основные требования к «сухопутному крейсеру»: это должна быть сравнительно небольшая гусеничная машина с противопульной броней, способная преодолевать воронки диаметром до 4 м и проволочные заграждения, развивать скорость не менее 4 км/ч, иметь экипаж до 6 человек, пушку и два пулемета. Требования направили в военное министерство, что наконец подействовало, и Суинтон с д'Энкуром занялись созданием боевой машины. Моряки обратились за помощью к машиностроительной фирме У. Фостера в Лидсе и под руководством инженеров У. Триттона (управляющий фирмой), майора В. Вильсона и Г. Рикардо за 40 дней создали на базе трактора «Холт» боевую машину. Усмотрев в ней некоторое внешнее сходство с Вильсоном, ее прозвали «Маленький Вилли».

Ходовые испытания прошли успешно, однако Суинтон заявил, что для боя «Вилли» пока не годится и еще рано думать о преодолении 4-метровых воронок — длина опорной поверхности его гусеницы должна быть на метр больше двойной ширины окопа, иначе машина завалится в него. Тогда у инженеров родилась идея придать обводу гусеницы форму параллелограмма, а для увеличения высоты зацепа и, следовательно, преодолеваемого вертикального препятствия

верхнюю ветвь пустить поверх корпуса. В ноябре 1915 года фирма приступила к изготовлению новой машины и 30 января 1916 года представила на испытания, о чем д'Энкур известил Китченера.

2 февраля ее показ наблюдал министр вооружений Д. Ллойд-Джордж, ставший вскоре премьер-министром Великобритании. Однако упрямый Китченер остался при своем мнении: «Это дорогая игрушка».

То, что испытывалось перед высокой комиссией, предложили именовать «Большой Вилли» — и это вошло в историю. Другие прозвали ее «стоножкой», ну а поскольку это был первый образец, так сказать, прародитель танка, то за ним сначала утвердилось прозвище «Мать» (англ. «mother»), а на вооружение его приняли под официальным обозначением Mk I.

	Тренировка	Содержание
Золото	8000	★★★
Еда	25000	★★★★★
		★★★★★
Дерево		
Железо	8000	
Нефть	8000	

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	—	1000
Холодное оружие	—	1000
Гранаты/Снаряды	400	80
Зажигательная смесь	—	5
Газы	—	5

Время тренировки:	7000
Здоровье:	3000
Скорость:	1,9
Время перезарядки:	100 для пушки 1 для пулемета
Дальность огня:	1800
Тренируется:	в Танковом Заводе

VIII-5 Авиация

Накануне первой мировой войны во многих армиях начали применяться самолеты, вначале для разведки, а во время итало-турецкой и балканской 1912—1913 войн и для бомбардирования войск. Опыт применения самолетов на поле боя послужил толчком к развитию способов их боевого применения и совершенствованию конструкции. К началу первой мировой войны в русской армии было 263, в немецкой 232 и во французской 156 самолетов, что позволило в ходе войны широко применять авиацию в бою.

Задачи, решаемые военной авиацией, все время расширялись. Самолеты систематически использовались для разведки, ведения воздушного боя, бомбардировки войск и важных объектов. Были созданы специальные типы самолетов для выполнения этих задач (разведчики, истребители, бомбардировщики), улучшились их летно-тактические данные. В начале войны основные типы самолетов имели скорости полета 80—100 км/ч, высоту полета (потолок) 2,5—3 км, продолжительность полета 2—3 ч и бомбовую нагрузку 500 кг. К концу войны скорости полета возросли до 180—200 км/ч, высота полета до 4,5—7 км, продолжительность полета до 4—5 ч, а на отдельных типах и до 7—10 ч, что значительно увеличивало радиус их боевых действий. Бомбовая нагрузка возросла почти вдвое и достигла 1000 кг. Почти все бомбардировщики и разведчики были вооружены пулеметами, огонь из которых был эффективным с высот до 600 м.

При атаке пехотной роты звено (три самолета по 4 пулемета на каждом) с высоты 200—300 м добивалось 15—20% попаданий, а с высоты 100—150 м — 30—35% попаданий. Пулеметный обстрел был еще более эффективен с бреющего полета на высоте 15—50 м. Бомбометание осуществлялось, как правило, с высоты 600—3000 м.

Авиация стала широко использоваться для ведения дальней и ближней воздушной разведки, целеуказания и корректирования артиллерийского огня, бомбометания и ведения пулеметного огня по войскам противника, поддержания связи с передовыми частями.

Таким образом, авиация стала реальной силой на поле боя, с которой нельзя было не считаться.

Юнит

Нации

Описание

Разведчик

Все

Авиация быстро доказала преимущество перед традиционной кавалерийской разведкой. Для разведки глубиной 100 и более километров кавалерийскому отряду требовалось несколько дней, а экипажу самолета — всего несколько часов. Кроме того, преодоление линии фронта по воздуху в первые месяцы войны происходило практически беспрепятственно. Результаты воздушной разведки передавались в штаб лично наблюдателем или сбрасывались с воздуха в специальном футляре с воздуха. С 1915 года на самолетах—разведчиках стали применяться бортовые радиостанции для связи с землей. Несмотря на большой вес



(15—25 кг) и сравнительно малую дальность действия, авиационные средства радиосвязи вскоре получили преобладающее распространение при разведке и корректировке артиллерийского огня с воздуха, так как их преимущества перед другими способами оперативной связи были очевидны. Для повышения точности и объективности получаемой с воздуха информации была использована аэрофотосъемка. К началу войны уже имелся некоторый опыт фотографирования с воздушных змеев, воздухоплавательных аппаратов и с самолетов, поэтому задача аэрофотосъемки во время разведывательных полетов была решена сравнительно быстро. В 1915 году большинство самолетов—разведчиков уже имело фотоаппарат на борту. В начале использовались фотоаппараты для съемки вручную, затем стали применяться аппараты с автоматической подачей пленки, устанавливаемые на кронштейне и позволяющие фотографировать, не отрываясь от управления самолетом. В конце 1914 года с переходом военных действий от маневренных к позиционным значение авиационной разведки еще больше возросло. Самолет стал единственно возможным средством разведки и корректировки артиллерийского огня, т.к. кавалерия не могла прорваться сквозь хорошо укрепленные позиции неприятеля, а привязанные летательные аппараты - аэростаты и воздушные змеи — оказались очень уязвимыми от наземного огня.

	Тренировка	Содержание
Золото	1000	★★★★★
Еда	2000	★
Дерево	1000	★
Железо	100	★
Нефть		★★★★★

	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	168	130
Бомбы	—	—

Время тренировки:	1000
Здоровье:	1000
Скорость:	9
Время перезарядки:	10
Дальность огня:	1500
Тренируется:	в Авиаангаре

Истребитель

Все



1914 год аэроплан встретил отнюдь не в состоянии полной боевой готовности. Пытаясь превратить свои невооруженные самолеты в истребители аэропланов врага, самые отчаянные и умелые пилоты прибегали к тарану. 8 сентября 1914 года знаменитый изобретатель «мертвой петли» русский летчик Петр Нестеров уничтожил таранным ударом самолет противника, но погиб при этом сам. Монопланы и бипланы, сконструированные в лучших традициях предвоенной спортивной авиации, были иногда вооружены обыкновенными пехотными пулеметами, огонь которых, как правило, не достигал цели. Чаще всего огневую мощь самолета составлял личный офицерский револьвер пилота. Встретившись в небе, соперники обменивались беспорядочной пальбой и угрожающей жестикуляцией. И только весной 1915 года открылся счет действительно сбитым самолетам: французские монопланы «моран» стали уничтожать почти невооруженные самолеты врага.

Так появился самолет-истребитель — боевая машина, предназначенная для борьбы с авиацией противника. О том, какое значение сразу после своего рождения приобрело новое оружие, ярче всего свидетельствует статистика: из 12250 английских, французских, немецких и австрийских самолетов, сбитых в годы первой мировой войны, 9900 уничтожено истребителями. Остальные приходится на долю зенитной артиллерии

Первыми ввели термин «ас» для летчиков-истребителей, сбивших несколько самолетов противника во время боя французы, примеру своих оппонентов последовали немцы, немецкий летчик имел право называться асом, одержав не менее десяти побед. Обе стороны поощряли подобные рекорды — новый феномен получил освещение в прессе в 1917 году, деятельность асов до сих пор является предметом описаний и исследований. Появление асов придало воздушной войне новое измерение, казалось, возродились времена благородных рыцарей. Война в воздухе была гораздо более индивидуальной, чем массовые битвы на земле, а идеология асов получила достаточно широкое распространение в авиационном мире.

Золото	Тренировка 2000	Содержание ★★★★★
Еда	4000	★★
Дерево	2000	★
Железо	500	★
Нефть		★★★★★
		★★
Огнестрельное оружие	Атака 200	Защита 170
Бомбы	—	—
Время тренировки:	1500	
Здоровье:	1200	
Скорость:	9	
Время перезарядки:	10	
Дальность огня:	1800	
Тренируется:	в Авиаангаре	

Бомбардировщик Все



Отправляясь в полет, пилоты часто брали с собой бомбы, чтобы не только сфотографировать, но и разрушить объекты противника.

Первая бомбардировка с самолета произошла 1 ноября 1911 г. в ходе итало-турецкой войны. В этот день лейтенант Гавотти сбросил 4 гранаты весом по 4,4 фунта (1,8 кг) на турецкие войска в Ливии. В последующие дни итальянцы стали сбрасывать 10-кг бомбы, снаряженные готовыми поражающими элементами — шариками от картечи. Турки растерялись и заявили, что бомбардировки с воздуха — негуманный способ ведения боевых действий, и что итальянцы ухитрились разбомбить турецкий госпиталь.

Впоследствии желание использовать бомбы как основное вооружение самолета привело к появлению специально сконструированных и оборудованных для этого самолетов — бомбардировщиков.

Золото	Тренировка 2000	Содержание ★★★★★
Еда	4000	★★
Дерево	2000	★★★★★
Железо	500	★
Нефть		★
		★★★★★★
		★★
Огнестрельное оружие	Атака —	Защита 150
Бомбы	500	—
Время тренировки:	1500	
Здоровье:	1300	
Скорость:	7,5	
Время перезарядки:	150	
Дальность огня:	—	
Тренируется:	в Авиаангаре	

Тяжелый
бомбардировщик

Все



Как ни юна была боевая авиация, она уже стала грозной силой: ее опасались не только пехота и кавалерия, но и целые города. И чтобы превратиться в невиданное доселе средство для переброски взрывчатых снарядов на сотни километров от линии фронта, аэропланам пришлось стать большими и многомоторными. Родоначальником таких самолетов был «Русский витязь» Игоря Ивановича Сикорского.

13 мая 1913 года Сикорский поднял в воздух гигантский четырехмоторный аэроплан. Впоследствии «Русский витязь» совершил 53 удачных полета, установив в одном из них мировой рекорд продолжительности — 1 час 54 минуты. 11 сентября 1913 г. на Корпусном аэродроме проходил 3-й конкурс военных аэропланов. С пролетавшего над «Русским Витязем» аппарата «Меллер-2» сорвался мотор и упал на его левую коробку крыльев. После такого сильного повреждения его решили не восстанавливать. Сикорский принялся строить новый самолет. Новому аппарату — «Илье Муромцу» — и предстояло в боевых условиях реализовать достоинства тяжелых многомоторных машин, начавшихся с «Русского витязя».

Поначалу эскадра проводила разведывательные операции, а затем машины, оснащенные новыми прицелами, бомбодержателями и бомбосбрасывателями, превратились в тяжелые бомбардировщики с весьма высокими летно-тактическими данными. Эскадра стала первым в мире соединением боевых самолетов такого рода.

Став бомбовозом, «Илья Муромец» оцетинился целой батареей пулеметных установок. Оборонительное вооружение имело сферический обстрел. Экипаж и бензиновые баки самолета были защищены броней. В сочетании с круговым действием вооружения броневая защита сделала машину весьма трудной целью для истребителей и зениток противника. Случалось, «Муромец» выступал в роли штурмовика и сам подавлял зенитные батареи.

Основу германской тяжелой авиации составили сравнительно небольшие двухмоторные бомбардировщики «Гота».

Рожденная первой мировой войной тяжелая бомбардировочная авиация не успела в полной мере продемонстрировать свою мощь: истребительная авиация, зенитная артиллерия и искусная маскировка очень затрудняли налеты бомбовозов на крупные объекты. Тем не менее «бомбовозы» заставили стратегов считаться с новым грозным оружием, которое уже тогда обещало стать вездесущим средством нападения.

	Тренировка	Содержание
Золото	8000	★★★★★
Еда	10000	★★★★
Дерево	4000	★★
Железо	1000	★★
Нефть		★★★★★
		★★★★★
	Атака	Защита
Огнестрельное оружие	—	150
Бомбы	500	

Время тренировки: 2500
 Здоровье: 2000
 Скорость: 7
 Время перезарядки: 200
 Дальность огня: —
 Тренируется: в Авиаангаре

VIII-6 Флот

Юнит	Нации	Описание
------	-------	----------

Транспорт

Все



Пожалуй древнейшим типом кораблей являются транспорты. В период первой мировой войны для перевозки войск и военных грузов использовались не только транспортные корабли военных флотов, но и гражданские суда. В дальнейшем необходимость обеспечения высадки войск и бронетехники на не оборудованный причалом берег привела к созданию десантных кораблей.

	Тренировка	Содержание
Золото	5000	★★
Еда	50000	★x20
Дерево	20000	
Железо	20000	
Нефть		

Время тренировки: 5000
 Здоровье: 5000
 Скорость: 4,5
 Тренируется: в Порту

Эсминец

Все



Первоначально эскадренные миноносцы разрабатывались как относительно небольшие корабли, существенную долю вооружения которых должны были составлять торпеды, но к концу первой мировой войны задачи эсминцев значительно расширились. Они стали наиболее универсальным классом кораблей; выполняли не только торпедные атаки, но и боролись с подводными лодками, охраняли от них транспорты и боевые корабли, поддерживали огнем сухопутные части, обеспечивали высадку десантов, вели разведку, ставили мины заграждения, выводили и встречали подводные лодки, отражали удары с воздуха. Все это потребовало и нового вооружения. Эсминцы получили

дополнительно противолодочные бомбы и оборудование для постановки мин, зенитные пушки. Все это привело к увеличению водоизмещения и размеров кораблей данного класса.

	Тренировка	Содержание
Золото	10000	★★
Еда	80000	★x20
Дерево	30000	
Железо	40000	
Нефть		★★

Время тренировки:	5000
Здоровье:	10000
Скорость:	5
Тренируется:	в Порту

Крейсер

Все



По окончании гражданской войны между Севером и Югом американцы осознали необходимость постройки специальных кораблей для уничтожения торговых судов неприятеля. В 1864 г. было построено несколько деревянных винтовых кораблей типа Wampanoag водоизмещением 4215 т, со скоростью хода 16—17 узлов, вооруженных 10-ю 229мм гладкоствольными орудиями в бортовой батарее, тремя 60-фунтовыми пушками и несколькими меньшими. По тому времени это были самые быстроходные корабли; однако они обладали серьезными недостатками — слишком мощная машина требовала большого веса (30% от водоизмещения) и места, так что запасы угля и провизии, обуславливающие автономность корабля, были невелики. Деревянный корпус при работе машины расшатывался и вибрировал, парусность, по мнению морских авторитетов, была мала.

Постройка этих кораблей обратила на себя внимание Европы. В Англии был построен в 1868 г. первый одновинтовый крейсер с полной парусностью Инконстант с водоизмещением 5800 т, развивавший скорость хода 16,5

узла. Корпус его был построен из железа, но обшит в подводной части деревом с покрытием медными листами (против обрастания водорослями и ракушками). Броневой защиты он не имел, а вдоль бортов в трюме и между палубами шла продольная переборка, образующая бортовые угольные ямы; уголь служил защитой. Вооружение крейсера состояло из 10—229-мм и 6—178-мм орудий, заряжающихся с дула, в бортовой установке; продольный огонь был слаб.

Опыт применения крейсеров в войнах второй половины XIX века показал необходимость бронирования крейсеров и дальнейшая эволюция бронепалубного крейсера пошла по линии распространения броневой палубы по всей длине корабля, утолщения ее, замены горизонтальных поршневых машин более выгодными вертикальными и сокращения парусности.

Постройка таких крейсеров водоизмещением 2000—4500 т велась во всех странах с различными вариантами в отношении скорости хода, защиты (толщины палубы), количества артиллерии и дальности плавания в зависимости от стратегических соображений отдельных стран.

	Тренировка	Содержание
Золото	13000	★★★★★
Еда	100000	★x50
Дерево	30000	
Железо	50000	
Нефть		★x30
Время тренировки:	7000	
Здоровье:	20000	
Скорость:	5,77	
Тренируется:	в Порту	

Линкор

Все



Появление «Дредноута» вызвало шок в военно-морских кругах всех стран. Еще бы — первый линкор настолько превосходил любого из своих собратьев, что все многочисленные броненосные эскадры впору было пускать на слом — они мгновенно устарели. Стало ясно: в военном кораблестроении произошла революция, возвестившая о новой эпохе — эпохе концепции «только большие пушки». А имя произведшего фурор первенца превратилось в нарицательное для обозначения целого класса кораблей. Главная особенность этого класса корабля — состав вооружения. «Дредноут» совсем не имел пушек среднего калибра, зато нес десять 12-дюймовых орудий, то есть в 2,5 раза больше, чем любой из его предшественников.

	Тренировка	Содержание
Золото	30000	★x10
Еда	150000	★x100
Дерево	50000	
Железо	80000	
Нефть		★x40
Время тренировки:	15000	
Здоровье:	30000	
Скорость:	6	
Тренируется:	в Порту	

IX Типы зданий

IX-1 Основные

Здание

Описание

Городской центр



Городской центр является важнейшим зданием, сердцем политической и экономической жизни города. В городском центре тренируются рабочие, также он предоставляет доступ к экрану дипломатии. Городской центр обеспечивает 250 спальных мест.

	Строительство	Содержание
Золото	500	
Еда		
Дерево	500	
Железо	500	
Нефть		
Электричество		★★
Время постройки:	500	
Защита:	150	
Прочность:	7500	
Мест внутри:	5	

Доступно: Всегда

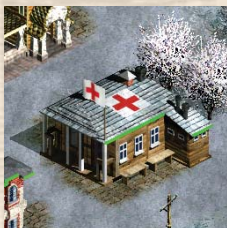
Жилой Дом



Дома необходимы для того, чтобы обеспечивать жильем рабочих и солдат. Каждый дом содержит 50 спальных мест.

	Строительство	Содержание
Золото		
Еда		
Дерево	200	
Железо	50	
Нефть		
Электричество		
Время постройки:	300	
Защита:	100	
Прочность:	3000	
Мест внутри:	5	

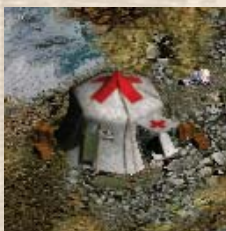
Доступно: Всегда

Здание**Описание****Госпиталь**

В Госпитале Ваши солдаты могут лечить раны, полученные в бою. Для этого достаточно на некоторое время оставить солдата недалеко от госпиталя.

	Строительство	Содержание
Золото	1000	
Еда	1000	
Дерево	1000	
Железо	1000	
Нефть		
Электричество		★ ★
Время постройки:	500	
Защита:	100	
Прочность:	7500	
Мест внутри:	5	

Доступно: после Призывного Пункта

Медицинская палатка

Медицинская палатка предназначена для оказания медицинской помощи солдатам непосредственно на передовой.

	Строительство	Содержание
Золото	200	★
Еда	0	
Дерево	200	
Железо	200	
Нефть		
Электричество		
Время постройки:	300	
Защита:	100	
Прочность:	3000	
Мест внутри:	0	

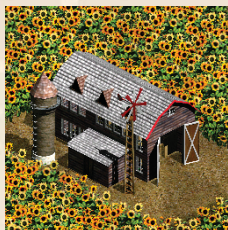
Доступно: после Госпиталя

IX-2 Добыча и производство ресурсов

Здание	Описание
--------	----------

Амбар

Обеспечивает производство еды.



Золото
Еда
Дерево
Железо
Нефть
Электричество

Строительство Содержание

200

Время постройки: 500
Защита: 100
Прочность: 3000
Мест внутри: 5

Доступно: Всегда

Лесопилка

Лесопилка, построенная недалеко от скопления деревьев, производит доски, необходимые для возведения зданий и постройки некоторых типов юнитов.



Золото
Еда
Дерево
Железо
Нефть
Электричество

Строительство Содержание

300

★★★

Время постройки: 500
Защита: 150
Прочность: 3000
Мест внутри: 5

Доступно: после Городского Центра и Жилого Дома

Здание**Описание****Железный рудник**

В железном руднике добывается железная руда, которая в конечном итоге превращается в ружья и пушки.

Строительство Содержание**Золото****Еда****Дерево**

500

Железо**Нефть****Электричество**

★★★

Время постройки:

500

Защита:

150

Прочность:

7500

Мест внутри:

5

Доступно: после Городского Центра и Жилого Дома**Золотой рудник**

Золотой рудник служит для добычи золота.

Строительство Содержание**Золото****Еда****Дерево**

500

Железо

50

Нефть**Электричество**

★★★

Время постройки:

500

Защита:

150

Прочность:

7500

Мест внутри:

5

Доступно: после Городского Центра и Жилого Дома

Здание**Описание****Нефтекачалка**

Это здание служит для добычи нефти, необходимой для постройки бронетехники, самолетов и выработки электричества.

	Строительство	Содержание
Золото	100	
Еда		
Дерево	100	
Железо	500	
Нефть		
Электричество		★★★
Время постройки:	500	
Защита:	100	
Прочность:	3000	
Мест внутри:	0	

Доступно: после Городского Центра и Жилого Дома

Электростанция

Электростанция вырабатывает электричество, необходимое для обеспечения энергией Вашей промышленности.

	Строительство	Содержание
Золото	1000	★
Еда		
Дерево	5000	
Железо	2000	
Нефть		★
Электричество		
Время постройки:	800	
Защита:	100	
Прочность:	12000	
Мест внутри:	5	

Доступно: после Городского Центра и Жилого Дома

IX-3 Тренировка и постройка юнитов

Здание

Описание

Призывной Пункт



В Призывном Пункте тренируются Ваши пехотинцы. Скорость тренировки зависит от уровня энергоснабжения, поэтому не забывайте строить электростанции.

	Строительство	Содержание
Золото	200	
Еда		
Дерево	500	
Железо	500	
Нефть		
Электричество		★★
Время постройки:	500	
Защита:	100	
Прочность:	7500	
Мест внутри:	5	

Доступно: после Городского Центра

Конюшня



В конюшне Вы можете нанимать кавалеристов.

	Строительство	Содержание
Золото	500	
Еда		
Дерево	1000	
Железо	500	
Нефть		
Электричество		★★
Время постройки:	1500	
Защита:	150	
Прочность:	12000	
Мест внутри:	5	

Доступно: после Призывного Пункта

Здание**Описание****Артиллерийский завод**

На Артиллерийском Заводе строятся пушки и гаубицы. Для ремонта пушек можно оставить их рядом с заводом на некоторое время.

	Строительство	Содержание
Золото	5000	
Еда		
Дерево	4000	
Железо	4000	
Нефть		
Электричество		★★★★★★
Время постройки:	3000	
Защита:	150	
Прочность:	12000	
Мест внутри:	5	

Доступно: после Электростанции

Танковый завод

Танковый завод производит танки, зенитные установки и автомобили. Также все, что производится на этом заводе, может быть отремонтировано, для чего нужно оставить требующие ремонта юниты рядом с заводом.

	Строительство	Содержание
Золото	5000	
Еда		
Дерево	5000	
Железо	5000	
Нефть		
Электричество		★★★★★★
Время постройки:	3000	
Защита:	150	
Прочность:	12000	
Мест внутри:	0	

Доступно: после Электростанции

Здание

Описание

Авиаангар

В Авиаангаре собираются самолеты различных типов.



	Строительство	Содержание
Золото	5000	★
Еда		
Дерево	5000	
Железо	5000	
Нефть		
Электричество		★★

Время постройки:	3000
Защита:	150
Прочность:	12000
Мест внутри:	5

Доступно: после Электростанции
и Военной Академии

Порт

Порт нужен для строительства флота. Для ремонта кораблей оставьте их рядом с портом.



	Строительство	Содержание
Золото	10000	★
Еда		
Дерево	20000	
Железо	20000	
Нефть	20000	
Электричество		★★★★★ ★★★★★

Время постройки:	15000
Защита:	150
Прочность:	12000
Мест внутри:	0

Доступно: после Электростанции

IX-4 Развитие экономики и науки

Здание

Описание

Рынок



На Рынке Вы можете менять один вид ресурсов на другой (кроме электричества), а также делиться своими ресурсами с другими игроками.

Строительство Содержание

Золото	
Еда	
Дерево	
Железо	500
Нефть	500
Электричество	

Время постройки:	300
Защита:	100
Прочность:	4500
Мест внутри:	0

Доступно: после Городского Центра
и Жилого Дома

Монетный двор



Построив Монетный Двор Вы сможете запустить печатный станок и увеличить приток золота в казну. Кое-кто может сказать, что подобные методы ведут к безудержной инфляции и обнищанию населения, но ведь цель оправдывает средства, не правда ли?

Строительство Содержание

Золото	1000
Еда	10000
Дерево	5000
Железо	5000
Нефть	
Электричество	

★★★★★★

Время постройки:	500
Защита:	100
Прочность:	7500
Мест внутри:	10

Доступно: после Академии Наук

Здание**Описание****Академия наук**

В Академии Наук трудолюбивые ученые будут изобретать новые средства для уничтожения сельскохозяйственных вредителей и вражеских солдат.

	Строительство	Содержание
Золото	5000	★★
Еда		★★
Дерево	5000	
Железо	5000	
Нефть		
Электричество		★★★★
Время постройки:	3000	
Защита:	150	
Прочность:	12000	
Мест внутри:	10	

Доступно: после Электростанции,
Призывного Пункта и Рынка

Военная академия

В Военной Академии ученые не занимаются проблемами сельского хозяйства. Вместо этого здесь думают как сделать танки попрочнее, а пушки помощнее.

	Строительство	Содержание
Золото	5000	★★
Еда		★★
Дерево	5000	
Железо	5000	
Нефть		
Электричество		★★★★
Время постройки:	3000	
Защита:	150	
Прочность:	12000	
Мест внутри:	10	

Доступно: после Академии Наук

IX-5 Оборона

Здание

Описание

Наблюдательная вышка



Дешевый и относительно надежный способ обезопасить свою базу — расставить по ее периметру Наблюдательные Вышки и посадить туда солдат. Даже рабочий может стрелять из установленного наверху пулемета, но, естественно, у профессионального солдата это получится лучше.

	Строительство	Содержание
Золото	100	
Еда		
Дерево	500	
Железо	500	
Нефть		
Электричество		★
Время постройки:	300	
Защита:	100	
Прочность:	4500	
Мест внутри:	2	

Доступно: после Призывного Пункта

ДОТ №1



Железобетонное укрепление с земляной насыпью надежно защитит Ваших солдат от пуль и осколков. Установленные внутри ДОТа пулеметы могут обслуживаться рабочими или солдатами.

	Строительство	Содержание
Золото	500	
Еда		
Дерево	1500	
Железо	500	
Нефть		
Электричество		
Время постройки:	800	
Защита:	150	
Прочность:	4000	
Мест внутри:	4	

Доступно: после Военной Академии

Здание**Описание**

ДОТ №2

Улучшенный ДОТ с повышенной вместительностью.

**Строительство Содержание**

Золото

1000

Еда

Дерево

2500

Железо

1000

Нефть

Электричество

Время постройки:

1500

Защита:

150

Прочность:

4000

Мест внутри:

6

Доступно:

после Военной Академии

Х Апгрейды

Х-1 Академия наук

Иконка	Апгрейд	Эффект
	Исследовать мелиорацию	+35% скорости сбора провианта
	Селекционирование семян	+15% скорости сбора провианта
	Исследовать удобрения	+50% скорости сбора провианта
	Исследовать новый тип кирпича	+10% прочности зданий
	Добавки в цементный раствор	+20% прочности зданий
	Исследовать слоеную кладку	+15% прочности зданий
	Разработать средства от грызунов	+100% скорости сбора провианта
	Разработать средства от насекомых-вредителей	+200% скорости сбора провианта
	Исследовать топливные добавки	+15% электричества
	Новые сплавы для изготовления электрического кабеля	+20% электричества
	Улучшить кайло добавками, увеличивающими прочность	+50% скорости добычи руды (железо и золото)
	Изобрести новые добавки для плавки руды	+50% скорости добычи руды (железо и золото)
	Исследование свойств отравляющих веществ	Дает возможность использования химического оружия

Иконка	Апгрейд	Эффект
	Изобрести ипритовый снаряд	+ 20% зоны поражения газового снаряда
	Исследование свойств редкоземельных металлов	+ 25% прочности танков
	Исследование взрывчатых веществ	+ 15% скорострельности танкам
	Провести очистку от вшей	Вылечить всех живых юнитов. Можно делать много раз.
	Провести вакцинацию	Поднимает здоровье всех живых юнитов на 10%

Х-2 Военная академия

	Теория стрельбы	+ 10 % меткости пехоты
	Практика стрельбы	+ 15 % меткости пехоты
	Подготовка кадров для противосамолетных батарей	+ 20 % меткости зениткам
	Офицерская школа стрельбы	+ 30 % меткости офицерам
	Разработать новую обойму	+ 15% скорострельности пехоты
	Исследовать новый затвор	+ 25% скорострельности пехоты
	Исследовать технологию разрывных пуль	+15% повреждениям, наносимым пехотой
	Исследовать синхронизатор пулеметов с винтом	+ 25% скорострельности и точности самолетов

Иконка	Апгрейд	Эффект
	Разработать новый пистолет	+ 20% скорострельности офицерам
	Разработка комплекта химической защиты	+ 50% защиты от газа
	Новые методы лечения	+ 20% скорости лечения
	Учения по обращению с противогАЗами	+ 20% защиты от газов
	Разработка новых типов мин	+20% дальность стрельбы минометчика
	Разработка новых минометов	+ 20% скорострельность миномета
	Разработать курс «теория бомбометания»	+ 50% точность для снарядов (действует на всех юнитов)
	Новые корма для лошадей	+ 10% здоровья и скорости кавалерии
	Улучшить условия содержания лошадей	+ 25% здоровья кавалерии
	Разработка унитарного заряда	+ 20% скорострельность мортир (гаубица и стационарная гаубица)
	Разработка клинового затвора	+ 20% скорострельности пушки
	Разработка новой оптической системы наведения	+ 30% точности и дальности пушки
	Разведать местность	Открывается вся карта
	Улучшение системы внешнего обзора	+ 20% точности выстрелов танков

Иконка	Апгрейд	Эффект
	Увеличение жалования танкостроителям	+ 10% скорости постройки танков
	Исследовать механизированную клепку	+ 20% прочности кораблей
	Исследовать Шаблонно-плазменный метод	+ 50% скорости постройки кораблей
	Исследовать сварку	+ 30% скорости постройки танков

Х-3 Другие здания

Все эти апгрейды действуют только на то здание, в котором они были произведены.

Здание	Иконка	Апгрейд	Эффект
Электростанция		Улучшить условия труда	+15% электричества
Электростанция		Увеличить количество рабочих мест (можно сделать 5 раз)	+20% электричества
Жилой дом		Увеличить количество жителей (можно сделать 6 раз) Увеличить дальность обзора для наблюдательной вышки.	1. +15%жилых мест 2. +20%жилых мест 3. +30%жилых мест 4. +40%жилых мест 5. +50%жилых мест 6. +60%жилых мест
Наблюдательная вышка, доты		Улучшить броню для дотов.	+30% радиус обзора вышки +50% жизни дота
Наблюдательная вышка, доты		Увеличить количество пулеметов	+2 пулемета

Здание	Иконка	Апгрейд	Эффект
Наблюдательная вышка, доты		Увеличить дальность стрельбы	+50% дальности стрельбы
Наблюдательная вышка, доты		Увеличить скорострельность для наблюдательной вышки. Увеличить число жизней для дота.	+35% скорострельности пулеметов для вышки. +50% жизней дота.
Нефтяная вышка		Увеличить зарплату	+25% скорости добычи нефти
Нефтяная вышка		Увеличить глубину бурения (можно сделать 5 раз)	+35% скорости добычи нефти
Железодобывающая и золотодобывающая шахты		Увеличить зарплату	+25% скорости добычи руды
Железодобывающая и золотодобывающая шахты		Исследовать новые шахты (можно сделать 5 раз)	+50% скорости добычи руды

XI Горячие клавиши

XI-1 Общие

Клавиша	Назначение
~	Отображение информации о здоровье юнитов.
F5	Быстрое сохранение
F6	Быстрая загрузка
Ctrl + 1–9	Назначить клавишу группе юнитов
1–9	Выбрать группу, которой назначена данная клавиша
A	Выделить всех юнитов в пределах экрана
Ctrl + A	Выделить всех юнитов на карте
Z	Выделить в пределах экрана всех юнитов, с типом, совпадающим с одним из типов уже выделенных юнитов.
Shift + Z	Добавить к выделению всех юнитов в пределах экрана, с типом, совпадающим с одним из типов уже выделенных юнитов.
Ctrl + Z	Выделить всех юнитов на карте, с типом, совпадающим с одним из типов уже выделенных юнитов.
Пробел	Перейти к выделенному юниту или зданию
F1	Показать окно информации об игре
F2	Включить режим прозрачности зданий
Del	Убить своего юнита или разрушить свое здание
Esc	Вызвать игровое меню
Pause	Установить паузу или продолжить игру
+ / –	Регулировать скорость игры
M	Убрать или показать миникарту

XI-2 Управление юнитами и зданиями

Клавиша	Назначение
W	При выбранном городском центре аналогично кнопке «выделить бездельников»
Tab	Перейти к следующему зданию того же типа, что и выделенный
Ctrl + Tab	Перейти к предыдущему зданию того же типа, что и выделенный
T	Высадка десанта с транспорта.

XI-3 Выбор типа атаки для юнитов

F	Стрелять
H	Рукопашная
G	Гранаты и рукопашная
J	Автоатака
D	Держать позицию (оборона)



XII Авторы

ЛЕСТА

Продюсер/Директор	— Малик Хатажаев
Руководитель проекта	— Сергей Титаренко
Ведущий программист	— Олег Федоров
Программист	— Андрей Олейник
Программист	— Захар Игнатьев
Программист	— Андрей Хориков
Ведущий дизайнер миссий	— Сергей Кузнецов
Ассистент дизайнера	— Алексей Сухоручко
Дизайнер миссий	— Евгений Ступников
Дизайнер миссий	— Никита Глушков
Дизайнер миссий обучающей кампании	— Игорь Галягин
Главный художник	— Ольга Буданова
Художник	
по ландшафтам/3D modeler/аниматор	— Елена Алексеева
3D modeler/аниматор	— Андрей Тарновский
3D modeler	— Дмитрий Миоков
Художник по ландшафтам/3D modeler	— Елена Успенская
Художник по ландшафтам/2D аниматор	— Валерия Зеленская
Художник аниматор/3D modeler	— Василий Богданов
Художник аниматор/3D modeler	— Денис Давыдов
Художник аниматор/3D modeler	— Алексей Рубель
Художник/3D modeler	— Татьяна Крумпан
Художник/3D modeler	— Денис Труфанов
Художник интерфейса/3D modeler	— Елена Клементьева
Художник/3D modeler/спецэффекты	— Павел Белов
Художник/3D modeler/звукорежиссер	— Марк Фролов
Художник/3D modeler/Web дизайнер	— Катерина Сидорова
Эксперт по вооружению/3D modeler	— Владимир Гречицкий
Переводчик/Web дизайнер	— Сергей Титаренко
Постановщик Интро	— Василий Богданов
Создатели Интро	— Андрей Тарновский, Дмитрий Миоков, Елена Алексеева, Павел Белов
Видеомонтаж	— Константин Цеханский
Технический директор	— Юрий Сухарев
Исторический консультант	— Алексей Аранович
Бухгалтер	— Людмила Куровская
Музыка в игре	— Светлана Терентьева и Данил Тихонравов
Руководство пользователя	— Людмила Мазурова, Олег Федоров, Сергей Кузнецов

Компания "Бука"

Продюсер

Менеджеры по продвижению продукта

Технический эксперт

Ассистенты продюсера

Эксперт по звуку

Художники-дизайнеры

Менеджера по рекламе и PR

Ассистент менеджера по рекламе и PR

Менеджер по новым командам

Координатор бета-тестирования

Старший тестер:

Тестеры компании:

Внешние тестеры:

- Алексей Пешехонов (Stallker)
- Алексей Писклюков
- Юрий Вирич
- Кирилл Бестемьянов
- Николай Сафронов
- Руслан Дмитриев
- Ушан Сананов
- Даниелла Климашевская
- Алексей Пастушенко
- Олег Морозов
- Николай Сафронов
- Александр Пак
- Овсянникова Лидия (Lio)
- Дмитриев Игорь (DIVWarboss)
- Райнов Иван (QaWise)
- Попов Евгений (Uncle_Fu)
- Попенков Алексей (StC)
- Чеботарев Алексей (Aleksey)
- Братолобова Мария (prolonga)
- Петров Алексей (pifagor)
- Осминин Артём Тимофеевич (DarkOsa)
- Саросек Андрей Владимирович (armees)
- Протасов Андрей Андреевич (ProTosS)
- Шипунов Максим Николаевич (perforator)
- Седых Александр Александрович (Krutoy_men)
- Баранов Артем Валерьевич (Snake_yar)
- Агибалов Владимир Валерьевич (Agib_yar)
- Кириш Антон Андреевич (Aries)
- Онопченко Сергей Геннадьевич (Onopko)
- Федорова Мария Владимировна (Zloddy)
- Куришин Дмитрий Александрович (DeMoN)
- Барзанин Максим Ярославович (PainKiller)
- Бобровский Дмитрий Алексеевич (misterio)
- Ковтун Роман Николаевич (Tigra)
- Юдин Николай Андреевич (HeadHunters)
- Колтышев Денис Владимирович (INOY)
- Щербаков Алексей Иванович (VENOM)
- Филатова Анастасия Алексеевна (pony)

Менеджеры по продажам

- Елена Антонова
- Максим Алексеев
- Ольга Полковникова
- Евгений Самсонов
- Валерий Тихвинский
- Сергей Федосов

Торговый маркетинг

- Александр Кочетков
- Татьяна Васекина
- Ирина Белозерова
- Павел Григорьев
- Наталья Анкундинова
- Светлана Самсонова
- Лариса Евдокимова

Комьюнити-менеджер

Экспертный совет

- Александр Ковалев
- Максим Н. Михалев
- Максим С. Михалев
- Татьяна Устинова

Юридическая поддержка

Техническая поддержка

- Георгий Виталиев
- Евгений Дмитриев
- Роман Алексеев

Генеральный директор

Финансовый директор

Руководитель отдела маркетинга

Руководитель коммерческого отдела

Руководитель отдела разработок

- Александр Михайлов
- Марина Равун
- Максим Н. Михалев
- Татьяна Устинова
- Иван Бунаков

Спасибо:

- Сергею Бобкову
- Екатерине Мышенко

Отдельное спасибо

- Марине Равун 8)

Также большое спасибо

- Сайт <http://www.genstab.ru>
- и Илья Кудряшов
- Сайт <http://fwf.fromru.com>
- и Антон Колечкин
- Сергей Катков aka Неко
- Петр Спицын aka [U309]PitS_1
- Компания ME100 и Андрей Кравцов

XIII Информация о лицензиях

The product is designed under Windows Media Format Components Distribution License from Microsoft Licensing. This product includes technology owned by Microsoft Corporation and cannot be used or distributed without a license from Microsoft Licensing, GP.

This product uses

Ogg Vorbis

Copyright (c) 2002, Xiph.org Foundation

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.